Nintendo® World

METROID™ OTHER M

Revelado! Os detalhes da história de Samus, a heroína espacial poderosa da Nintendo!

Official Nintendo Seal™

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

ACHE TODAS!
COMPLETE AS 240 ESTRELAS DE SUPER MARIO GALAXY 2!

SÓ OS MELHORES!
NESTA EDIÇÃO, MAIS DE 60 JOGOS INCRÍVEIS!

FIGHT!
TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE GAMES DE LUTA

Nº 136 R$ 9,90
00136
9 771516 189008
Tambor

ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente: se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



DE REDAÇÃO NOVA e óculos bregas!



DE CASA NOVA...

Este mês nós mudamos de escritório. Toda a redação, não só da **Nintendo World**, mas também da **EGW** e dos websites, foram para outro lugar. Agora estamos todos no mesmo andar trabalhando lado a lado na correria para fazer as melhores revistas de games do Brasil.

E o mercado está crescendo a passos largos. A campanha para diminuição dos impostos para os videogames continua a todo vapor, apoiada por todos os gamers. E sim, nós somos muitos! Tava mesmo na hora de colocarmos a boca no trombone!

Uma coisa que percebi na edição passada foi como o 3DS gerou bons comentários da mídia especializada. E quando uma coisa boa é anunciada pela Nintendo, a **NW** também fica na frente dos holofotes. Essa é uma prova da força da revista oficial.

A chegada do 3DS não só representou uma injeção de ânimo nos entusiastas das criações de Shigeru Miyamoto, como também o retorno de uma enxurrada de séries que haviam deixado as plataformas da empresa nos últimos tempos, como Street Fighter e Metal Gear Solid entre outros.

É com a energia renovada, depois de tantas novidades, que sentimos que a revista está amadurecendo. As seções se fixaram e os leitores sabem o que gostam e o que não gostam. Certo?

– Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

METAL GEAR 3DS

Você com certeza ficou sabendo da demo técnica de Metal Gear Solid 3DS que rolou durante a apresentação do novo portátil da Nintendo, na E3, certo? Então, algum tempo depois, o famoso produtor Hideo Kojima disse que aquilo era apenas uma demonstração simples, que levou cerca de dois meses para ser feita. Kojima ainda afirmou que o Nintendo 3DS terá o seu próprio Metal Gear, abusando das capacidades gráficas do portátil. Resta saber apenas se vai ser um remake de Metal Gear Solid 3 ou um episódio totalmente novo.

MAIS METAL GEAR

E Hideo Kojima estava num momento feliz. Além do MGS3DS, ele contou mais detalhes sobre o tal projeto "Taboo", do qual ele havia comentado em seu Twitter há algum tempo. Parece que será mais um episódio de Metal Gear, mas Kojima descartou a possibilidade de um Metal Gear 5. Segundo o produtor, foi preciso escolher entre MGS5 e algo novo. Parece que a nova ideia ganhou e veremos mais informações sobre esse projeto em breve – que será lançado para um console, e não portátil. Metal Gear no Wii? Seria bom demais, não é mesmo?

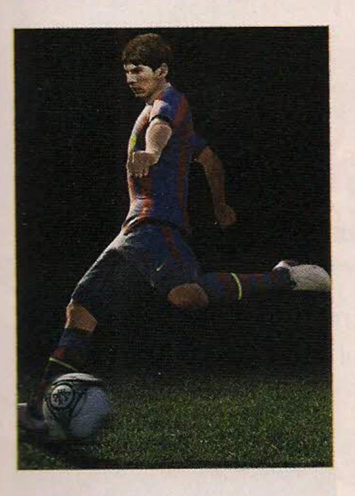


« BEBA SMILE

A Square-Enix é craque em fazer as divulgações mais legais de todo o oriente. Há algum tempo, ela se uniu à fabricante de bebidas Suntory para promover o lançamento de Final Fantasy XII e Final Fantasy XIII. Agora, as empresas trabalham juntas novamente para divulgar Dragon Quest: Monster Battle Road – Victory, novo jogo da série exclusivo para o Wii. As bebidas foram lançadas mês passado no Japão e vêm nos sabores Hoimi Cider (azul) e Mera Tropical (laranja) – Hoimi e Mera são os nomes japoneses dos feitiços Heal e Frizz, respectivamente. Curiosamente, o refrigerante no sabor Heal Cider possui altas quantidades de vitamina B6, que ajuda a curar o organismo de verdade! Cada garrafa ainda vem acompanhada de um código especial que libera um avatar no jogo de Wii. A leitura do código acontece por meio do aplicativo Dragon Quest Color Code Scanner do DsiWare.

TIME DA VIRADA

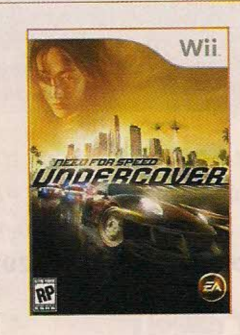
Como você já conferiu na nossa super matéria da edição #134, Pro Evolution 2011 promete revolucionar a série. E é bom que ele faça isso mesmo, porque até mesmo os produtores começam a ficar preocupados com o número de pessoas que migraram do PES para o rival, FIFA. O simulador da EA vem conquistando a cada ano mais fãs e se tornou o grande rei dos campos virtuais. Para o diretor de marketing e relações públicas da Konami do Reino Unido, Jon Murphy, a situação é preocupante. "Por anos, sentamos sobre nossos pedestais e presumimos que isso nunca aconteceria. Essa é nossa estratégia agora, colocada de forma simples", disse. Parece que a partida vai pegar fogo!





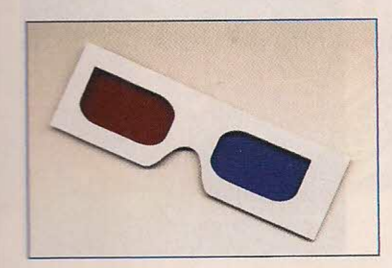
PEQUENOS DETALHES

Você já se pegou imaginando como é o prédio da Nintendo no Japão? Você provavelmente deve pensar que na frente existe uma estátua de 3 metros do Mario, um jardim maior que o do castelo da Peach e um outdoor gigantesco e luminoso. Nada disso existe. A sede da Big N, em Kyoto, tem um logo pequeno e na mesma cor do prédio. Bem discreto. O presidente Satoru Iwata explicou que isso acontece porque existem restrições na cidade quanto ao tamanho e luminosidade dos outdoors, e imagens nos prédios. Quem sabe se um dia a sede for em Hollywood ou Las Vegas a gente não vê algo mais empolgante, né?



« RODÍZIO FOR SPEED

Se tem uma série que não se acerta com uma produtora só é Need for Speed, da EA. Após os episódios Nitro e Shift serem produzidos pela EA Montreal e Slightly Mad Studios, respectivamente, o próximo da fila de desenvolvimento voltará às mãos da EA Black Box, que trabalhou em Need for Speed Undercover. Vale lembrar que o próximo a ser lançado é Hot Pursuit, da produtora Criterion Games. Mas que salada!



« DOR DE COTOVELO

Tem gente que não gostou muito da genialidade tecnológica do Nintendo 3DS. Shuhei Yoshida, da Sony Worldwide Studios, disse que adoraria que Nintendo e Sony trabalhassem juntas para promover o 3D nos videogames, só que achou injusto o desmerecimento do uso de óculos 3D. Senhor Yoshida, convenhamos, óculos 3D é tecnologia dos anos 1980! Viva ao Nintendo 3DS e à liberdade ocular!



TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Inazuma Eleven 3: Challenge the World Spark/Bomber (DS)
2 Taiko no Tatsujin DS 3 (DS)
3 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
4 Digimon Story: Lost Evolution (DS)
5 Loveplus+ (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM JULHO DE 2010

1 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (DS)
2 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
3 LEGO Harry Potter (Wii)
4 Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii)
5 Blue Dragon: Awakened Shadow (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 Metroid: Other M (Wii)
2 The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)
3 Donkey Kong Country Returns (Wii)
4 Super Scribblenauts (DS)
5 Final Fantasy 4 Heroes of Light (DS)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Momento Nostalgia – Ocarina of Time: **http://bit.ly/NostalgiaOoT3**

Planeta Pokémon Online: **http://bit.ly/PPOnline**

Coluna In Medias Pixels – Filmes antigos de jogos retrô: **http://bit.ly/InMediasPixels**

Homenagem gamer em intervalo de futebol americano: **http://bit.ly/futebolAmericano**

Coluna Videogameologia – O segredo do 3DS: **http://bit.ly/Videogameologia**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

03/08 Monster Rancher DS (DS)
17/08 Harvest Moon: Grand Bazaar (DS)
24/08 Ivy the Kiwi? (Wii)
31/08 Metroid: Other M (Wii)

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



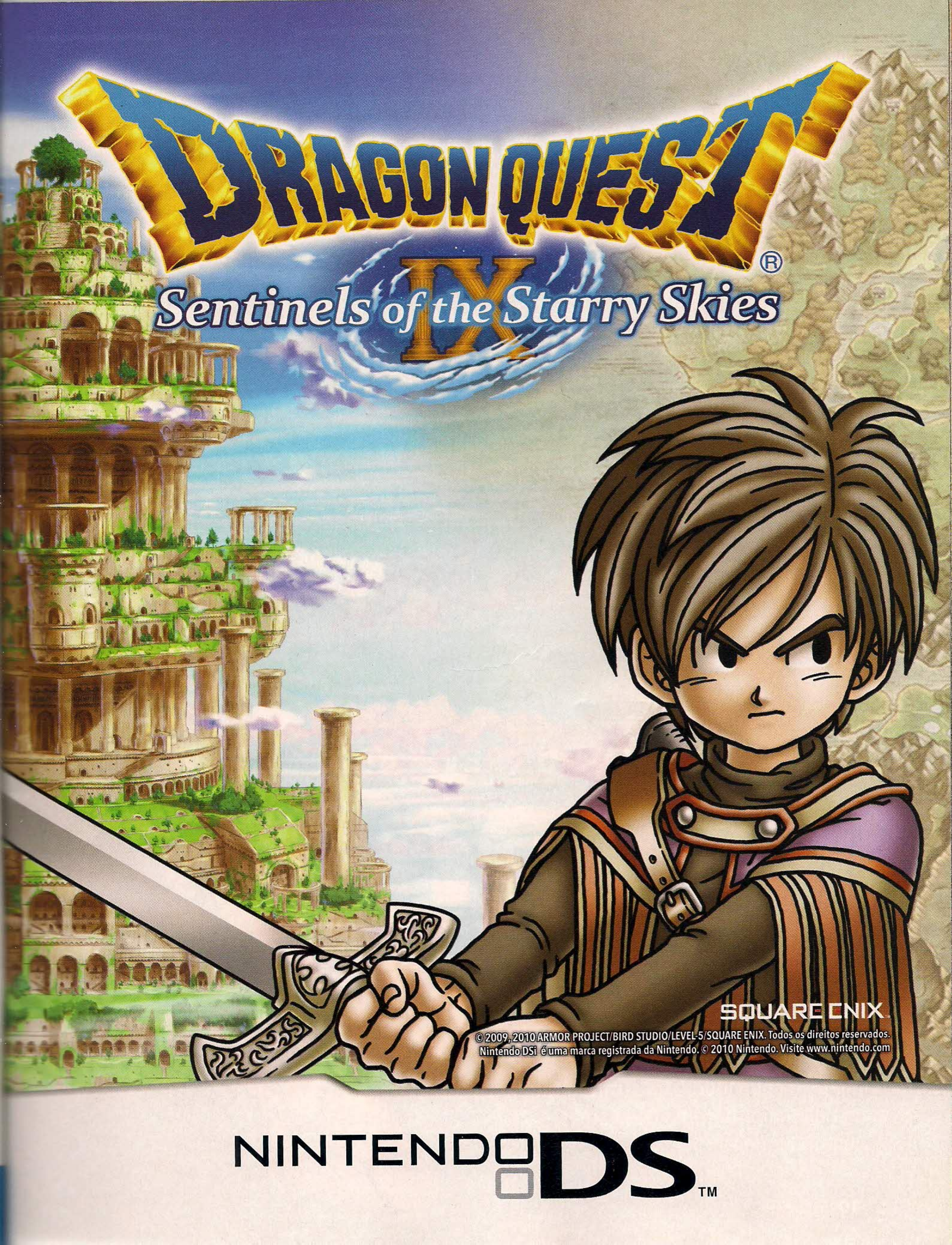
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
Tá no clima de novo game do Kirby que nem a gente? Então tire a poeira do seu N64 ou pegue este jogão no Virtual Console.
http://bit.ly/dicasKirby64



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA
A Copa do mundo acabou, e o Brasil não foi hexa... mas no seu console a história pode ser diferente!
http://bit.ly/dicasFIFA2010

SIN & PUNISHMENT: STAR SUCESSOR
Novos modos e estilos no game mais hardcore do Wii
http://bit.ly/dicasSeP





O PASSADO DE SAMUS REVELADO!

METROID: OTHER M

Game está chegando e mostrará muito mais sobre a vida da maior heroína dos games
– Renato Siqueira



Quando um gamer começa a fazer parte do universo Nintendo, a primeira coisa que nota são seus célebres personagens. O que separa os novos e os velhos amantes dos games é o tempo. Por exemplo: alguns conhecem Mario desde a época do fliperama, outros passaram a curtir em Mario 64 e alguns somente em Super Mario Galaxy 2 do Wii. A verdade é que a essência destes heróis se mantêm intactas, enquanto passam por intensas e diferentes aventuras.

Por parte dos produtores há sempre um extremo cuidado com detalhes e essa é a receita para os excelentes games da Big N, certo? Agora, o que você sabe sobre Samus? Quem jogou todos os games da série Metroid sabe que com o passar do tempo, suas aventuras foram ficando mais densas e suas histórias ganharam mais e mais detalhes. Desde o primeiro jogo, quando descobrimos que o herói da armadura laranja era na verdade uma heroína (algo incrível para a época!), muita coisa aconteceu. E para atualizar você de tudo isso criamos este especial de outro mundo. Então, aperte os cintos e se prepare para uma viagem espacial, onde desvendamos todos segredos da maior heroína da Big N e de quebra o levamos por um passeio a Other M, novo game da série, com uma jogabilidade jamais vista.



O QUE ACONTECEU DEPOIS DE MOTHER BRAIN?

O começo de Other M mostra Samus acordando em um hospital depois de "relembrar acontecimentos do passado". Para quem não se lembra, na aventura do SNES (1994), o game acabava com Samus sendo quase derrotada por Mother Brain. Sim, no momento final, um bebê Metroid que foi poupado em uma das fases aparece e dá a Samus a energia de que precisa para acabar com a ameaça alienígena. No game, logo depois deste prólogo, enfrentamos um tutorial e caímos no espaço. Dentro de sua nave, Samus relembra melancolicamente seus dias enfrentando piratas espaciais e alienígenas como se fossem coisas do passado. É desta maneira que passamos de um extremo a outro de sua história, desde sua primeira aventura no SNES até os games atuais. É depois disso que ela recebe um sinal vindo de uma gigantesca nave. Ao adentrar a imensa embarcação abandonada, Samus encontra soldados do exército da Federação Galáctica. São todos velhos conhecidos da caçadora de recompensas, inclusive Adam Malkovich, comandante do



TÁ TIRANDO uma com a minha cara, rapá!

esquadrão e "ex-patrão" de Samus. Sabendo do perigo que seus amigos correm, ela decide ajudá-los, e assim começa o desenrolar desta nova aventura. Na primeira fase, o relacionamento entre Samus e Adam não é dos melhores, mostrando que talvez eles tenham tido algo ainda mais profundo no passado.

O MELHOR DE METROID COM O MELHOR DE NINJA GAIDEN?

Desde o começo da produção ouvimos falar da presença do Team Ninja na criação de Other M. Quando falamos de Ninja Gaiden, já imaginávamos que viria coisa boa por aí. Mas a pergunta é: o que estes produtores acrescentaram à saga de Samus? Assim que você inserir o jogo no Wii e apertar o start, será apresentado a um game muito melhor do que imagina. Samus não virou simplesmente um Ryu Hayabusa. Os estúdios de desenvolvimento se uniram para estudar maneiras de criar uma experiência incrível para o jogador a começar pelas sequências animadas que permeiam o jogo. Elas foram narradas e produzidas como se você estivesse assistindo a um filme com um deslumbrante CG. A



ELA pode balançar pela fase e escapar de ataques usando um feixe de raio como este aí em cima!

qualidade e direção destas cenas enfatizam ainda mais a importância que deram à história. Mas isso não seria suficiente se não houvesse uma jogabilidade à altura.

Ao começar a jogar, você descobre que usará apenas o Wii Remote na horizontal para controlar a personagem. Sim, o Nunchuk foi dispensado desta vez. Falando assim até parece que simplificaram demais para que uma criança de 5 anos também pudesse jogar, mas a verdade é que com apenas o D-Pad e dois botões, você tem tudo aquilo que precisa para derrotar os terríveis monstros do espaço, como na época do NES. E isso acontece porque o gameplay mistura 3 ângulos de visão combinados com uma jogabilidade inédita. Em um primeiro momento, Samus corre em Side Scrolling e o game vira uma plataforma 2D, e você pode usar uma opção que mira automaticamente nos inimigos enquanto avança pela tela. E eles são muitos, mais agressivos e inteligentes se compararmos com Metroid Prime. Depois Samus vê que há uma porta no fundo de um corredor. Ao colocar o D-Pad para cima, a heroína segue nesta direção e a tela muda mais uma vez de ângulo. E quando você achar que é só isso, vai se deparar com uma porta que só pode ser aberta se tiver sua trava atingida por um tiro com mira impecável. É nesta hora que mudamos a posição do controle. Ao apontá-lo para a tela, o ângulo de visão muda mais uma vez e podemos ver através do capacete de Samus: o pointer agora é a mira de sua arma. Só que além de mirar e atirar, também é possível selecionar outros itens, outra armas (como bombas e mísseis!) completar puzzles ou usar um scan para identificar a fraqueza dos inimigos.



SAMUS terá a ajuda dos parceiros do exército da Federação Galáctica!

A heroína ainda pode transformar-se em bola (Morphing Ball) para entrar em locais inacessíveis e se pendurar em plataformas usando um gancho laser todo estiloso. Dentro da armadura ela é mesmo invencível.

Parece tudo complexo, mas depois de 10 minutos de jogo, você vai ficar impressionado por ter decorado tão rápido essa sequência de comandos. Na movimentação de Samus você percebe que a parceria com o Team Ninja foi certeira. Tudo é muito rápido, a ação é frenética, e ela se move mesmo como um ninja! Ela pula, vira cambalhota, atira, assovia e chupa cana ao mesmo tempo! E quando você acha que o game está dando a você tempo para respirar, um alienígena gigantesco cai bem na sua frente. Nessa parte é possível aproximar-se do bicho para detonar o chefão Metroid da forma mais dramática possível, com golpes de luta livre absurdos ou simplesmente enfiando o canhão laser na testa do bicho. Animal!

A história de SAMUS ARAN

Saiba toda a trajetória da maior heroína dos games — André Onofre

Todo mundo sabe o quão inovadora a série Metroid sabe ser a cada novo jogo e o quanto ela nos prende. Sabemos que Samus Aran é a garota mais bonita da galáxia. Mas o que nem todos sabem é por quanta coisa ela já passou na vida. É isso que vamos contar para você agora! Só tenha cuidado, pois há spoilers que podem estragar a surpresa de quem ainda não jogou todos os games.

DE GAROTINHA À CAÇADORA DE RECOMPENSAS

Samus Aran tinha apenas três anos quando o seu planeta, K-2L, uma colônia de humanos nos domínios da Federação Galáctica, foi invadido por um grupo de alienígenas denominados Space Pirates. Os malfeitores, liderados por Ridley, aniquilaram toda e qualquer presença humana no local, apenas a pequena Samus escapou.

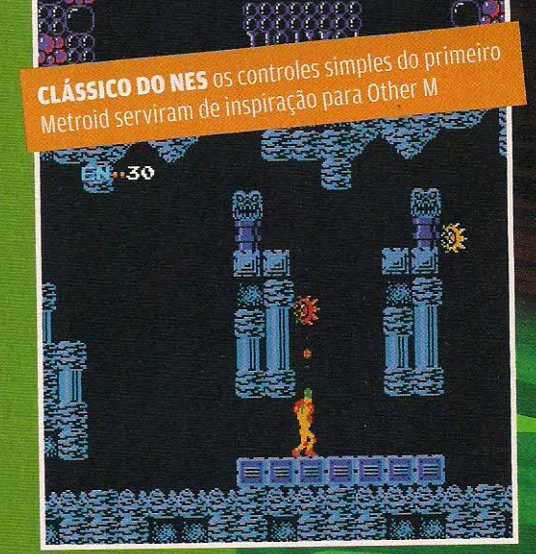
Os Chozo, uma sábia raça anciã de pássaros antropomórficos, acolheram a pequena Samus e a levaram para o planeta natal, Zebes. Lá a garota foi geneticamente alterada para sobreviver na atmosfera do planeta e treinada na arte milenar de combate do clã e ganhou de presente a Power Suit. Com o treinamento completo, a jovem seguiu pelo universo cumprindo missões consideradas impossíveis para muitos caçadores de recompensa. Mas o que Samus queria mesmo era aniquilar Ridley e os Space Pirates para vingar a morte de seus pais.

O que a caçadora não sabia era que o planeta Zebes fora invadido pelos Space Pirates que fizeram do lugar a sua base de operações. Além disso, eles descobriram no planeta SR388 uma nova forma de vida chamada Metroid, que possui a capacidade de absorver a energia vital de suas vítimas. Temendo a utilização dessa nova espécie como arma biológica, a Federação Galáctica convoca Samus e ordena que ela se infiltre em Zebes e acabe com os Metroids e os Space Pirates.

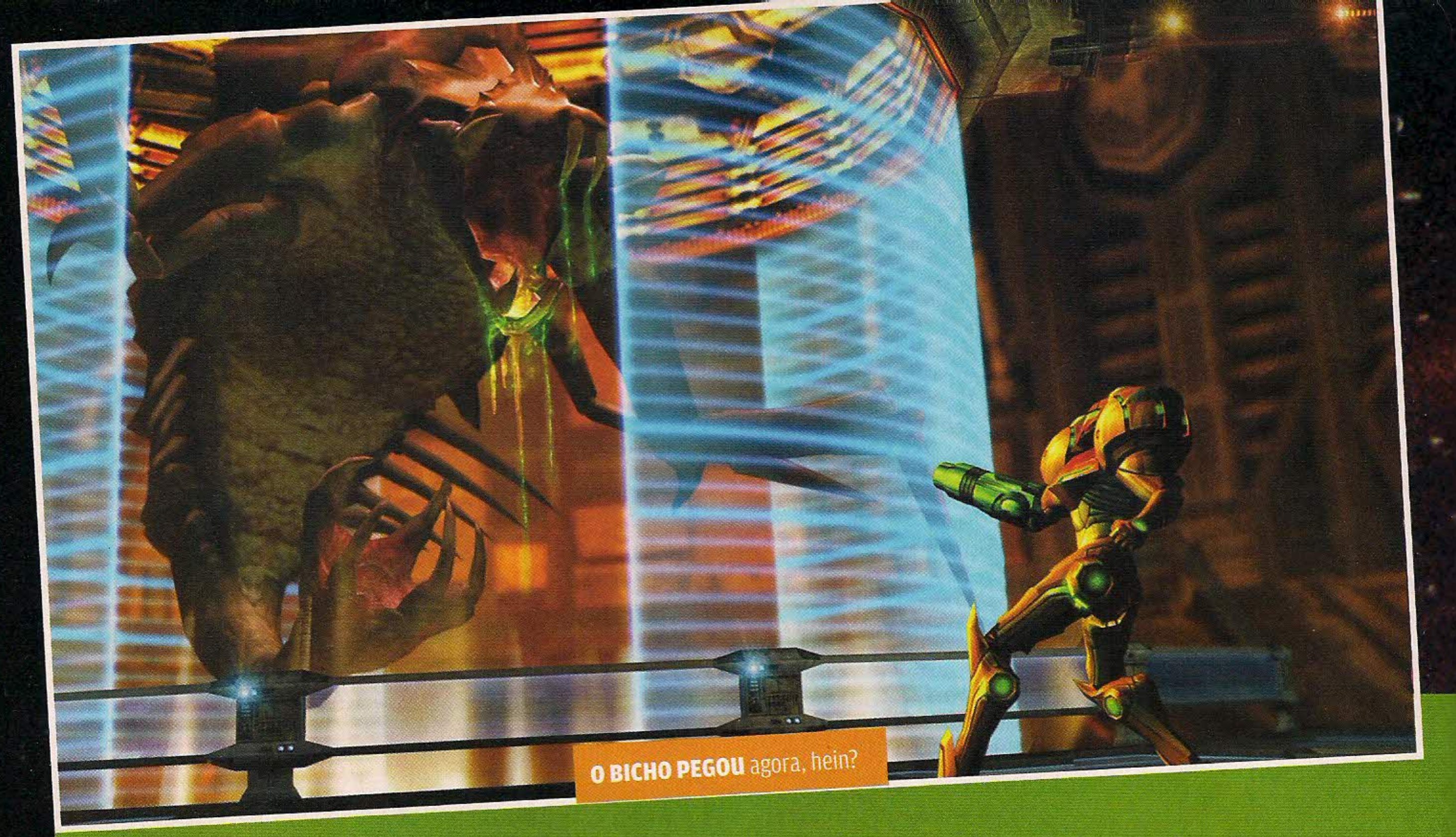
Eliminando muitos monstros pelo caminho, a caçadora finalmente consegue derrotar Ridley e o computador central que controlava o ecossistema do planeta e se tornou um monstruoso ser vivo modificado, Mother Brain. Com a missão cumprida com louvor, Samus Aran partiria em uma aventura que tomaria proporções inimagináveis.

PHAZE, PHAZON, LEVIATHAN...

O Phaze era um planeta único, que ninguém sabe de onde veio. Diferente dos outros planetas, ele era vivo e tinha consciência. E, como todo ser vivo, tinha que garantir a perpetuação de sua espécie. A cada 100 anos sementes



CLÁSSICO DO NES os controles simples do primeiro Metroid serviram de inspiração para Other M


O BICHO PEGOU agora, hein?

em forma de meteoros, chamados de Leviathans, eram disparados pelo Phaze e caíam em algum planeta no universo. Os Leviathans emitiam uma substância tóxica chamada Phazon, que, em apenas 2 anos, contaminavam o ambiente até transformá-lo numa cópia adulta do Phaze.

A Federação informa Samus que os sobreviventes do seu ataque em Zebes estão no planeta Tallon IV, um planeta atingido por um Leviathan há 50 anos, já estão utilizando a substância Phazon em experimentos com organismos vivos. Lá ela encontra várias ruínas da civilização Chozo e descobre que eles morreram tentando erradicar o Phazon do planeta, mas agora esperam que um salvador continue a tarefa. A garota descobre ainda que o Phazon irradia a partir do local de "pouso" do Levianthan, o Phazon Core, e que este local foi trancado pelos pássaros por medida de segurança usando doze artefatos espalhados pelo planeta. Samus então varre o planeta inteiro e finalmente consegue todos os artefatos.

No caminho para a cratera, Ridley surge para tentar parar a caçadora, mas falha miseravelmente. E, uma vez dentro da cratera, Samus se depara com o Metroid Prime, um Metroid contaminado com elevadas quantidades de Phazon. No meio da batalha, Samus descobre que sua armadura depois de ser contaminada em uma batalha anterior, consegue extrair um pouco da energia do Phazon para seu canhão e, com essa super arma, consegue vencer o Metroid Prime. Mas antes da morte o Metroid absorve a Suit. Após a garota ir embora de Tallon IV, o Metroid Prime começa a se reconstituir, dessa vez com o código genético de Samus.

O SEGREDO PARA O PODER SUPREMO

A distante galáxia Tetra sempre foi um lugar onde a paz e prosperidade reinavam absolutas, graças ao governo rígido, porém justo, dos Alimbic. Mas, por razões até hoje desconhecidas, os Alimbic simplesmente desapareceram. Séculos depois uma mensagem foi transmitida dessa galáxia para a mente dos maiores caçadores de recompensas do universo: "O segredo para o poder supremo se encontra em Alimbic Cluster."

Essa simples mensagem levou muitos caçadores à região, cada um por suas razões, seja para salvar seu povo de algum tirano, provar para o universo as suas habilidades ou simplesmente buscar o poder para benefício próprio. É claro que a Federação Galática não podia simplesmente ignorar este fato. Com o perigo do Phazon aparentemente solucionado, Samus Aran recebeu ordens imediatas para investigar a situação e evitar que esse poder caísse em mãos erradas.

A loira descobre que o tal poder supremo só pode ser acessado com oito objetos especiais chamados Octoliths. Para coletar ela vasculhe dois planetas (incluindo Alinos, o planeta natal dos Alimbic) e duas naves, ao mesmo tempo em que enfrenta seis terríveis caçadores de recompensas. Com eles em mãos uma quinta área é revelada no Alimbic Cluster, Oubliette. Neste momento acontece uma grande reviravolta: na verdade não há nenhum poder supremo, mas sim um monstro chamado Gorea que lá estava aprisionado, e manipulou sua fuga de mensagens telepáticas. No final ele acaba matando todos os outros mercenários, mas é aprisionado novamente por Samus que explode sua prisão dando um triunfante ponto final nessa história paralela.



QUER LUTAR COM A SAMUS? Então entra na fila aí!

AETHER, OS LUMINOTH E OS ING

Algum tempo depois dos eventos na Alimbic Cluster, Samus estava em uma missão aparentemente simples: seguir o sinal de uma nave da Federação que perseguia uma nave dos Space Pirates que não havia feito contato. O sinal vinha de um planeta chamado Aether. Lá, Samus é atacada por uma raça que ela não conhece e descobre que todos os agentes da Federação estão mortos. Explorando o local, ela chega a um grande templo e encontra uma criatura de nome U-mos.

U-mos explica a Samus toda a situação: Aether é o planeta natal dos Luminoth, que viviam em paz e harmonia. Mas quando um meteoro caiu em Aether tudo mudou. Um segundo Aether surgiu em uma dimensão paralela e, com ele, veio a raça dos Ing, malévolas contrapartes que logo perceberam que podiam controlar a energia dos Luminoth, roubando-as para o lado negro de Aether. Para piorar a situação, o dispositivo que traria a energia de volta para verdadeira Aether foi roubado pelos Ing e a energia do templo central era tudo o que restava.

Samus decide então ajudar os Luminoth na tarefa de restaurar seu planeta. Explorando a atmosfera sombria e venenosa da Dark Aether ela descobre que o planeta está infestado de Phazon e que Dark Samus, nascida dos destroços do Metroid Prime, está acumulando a substância para amplificar seu poder. Enquanto lida com a ameaça, a caçadora consegue trazer a energia do Dark Aether para o Light Aether e, enfim, tem acesso ao lar do líder Ing. Após uma batalha intensa, Samus sai vitoriosa e recupera a última parcela de energia existente na decrépita dimensão.

Sem energia para se sustentar o lado negro do planeta começa a desmoronar. Correndo para se salvar, Samus se depara uma última vez com Dark Samus, agora com poder total. Numa batalha épica, ela consegue derrotá-la e voltar ao Light Aether. Os Luminoth, eternamente gratos, ajudam Samus a sair do planeta.



LIGHT AETHER VS Dark Aether

A CORRUPÇÃO

O planeta Aether estava em paz. Porém, os Space Pirates continuavam explorando o Phazon ainda existente no local. E o que eles não sabiam é que as partículas flutuantes que haviam restado de Dark Samus detectaram essa energia. Rapidamente, a criatura invade a nave dos Pirates, absorve o Phazon coletado por eles e recobra sua

forma humana, dominando os piratas em seguida. Enquanto procurava por mais Phazon para aumentar seu poder, Dark Samus sentiu a presença do Phaze, a fonte de todo o Phazon do universo. Em sua busca pelo planeta, ela encontra um Leviathan que dá a ela a habilidade de criar buracos-de-minhoca para viajar rapidamente até o Phaze. Lá ela absorve uma quantidade extraordinária de Phazon e jura vingança à Samus e à Federação Galáctica.

A vilã então ataca a nave da Federação Valhala e rouba a Aurora Unit do local, que faz parte da rede de supercomputadores mais potentes já criados. Ela instala essa unidade no Phaze, conferindo-lhe a habilidade de poder decidir para onde e quando os Leviathans seriam lançados. Ela envia, imediatamente, um Leviathan para controlar o planeta natal dos Space Pirates. Enquanto isso, a Aurora Unit presente no Phaze envia o Phazon para as outras unidades de sua rede.

A Federação, percebendo os problemas, desliga o sistema e começa a preparar uma vacina. Os melhores caçadores são chamados para proteger a nave Olympus, a base da Federação designada para projetar a vacina. Além de Samus, estavam os mercenários Ghor, Rundas e Gandrayda. Mas, os Space Pirates atacam o planeta Norion, onde a Olympus estava orbitando, e Dark Samus lança uma semente no planeta. Com a ajuda dos caçadores, Samus consegue evitar a queda do Leviathan mas é atacada de surpresa por Dark Samus, levando um golpe quase mortal.

Uma semana depois, ela acorda e descobre que seu corpo agora gera Phazon e que sua Power Suit está corrompida. Ela agora consegue sacrificar um pouco da sua energia em troca de força bruta, mas percebe que, se mantiver esse estado por muito tempo, o Phazon a controlará totalmente. A caçadora então parte para liminar os Leviathans dos planetas Bryyo e Elysia. Durante a exploração ela enfrenta seus ex-parceiros, agora totalmente controlados pelo Phanzon. Mas Gandrayda, antes de se corromper totalmente, envia para a Federação as coordenadas do planeta dos Space Pirates.

Samus então segue para o local, elimina a já corrompida Gandrayda e, no Phazon Core, vence Ridley mais uma vez. Ela segue então para o Phaze percebendo que a concentração de Phazon no local é gigantesca, e com sua armadura quase totalmente corrompida, ela não iria resistir por muito tempo. No último confrontoa fonte de todo Phanzon explode acabando até mesmo com a corrupção que assolava a heroína. Como sempre, Samus escapa no útlimo segundo, mas desta vez com a certeza de que Metroid Prime/ Dark Samus nunca mais voltará.

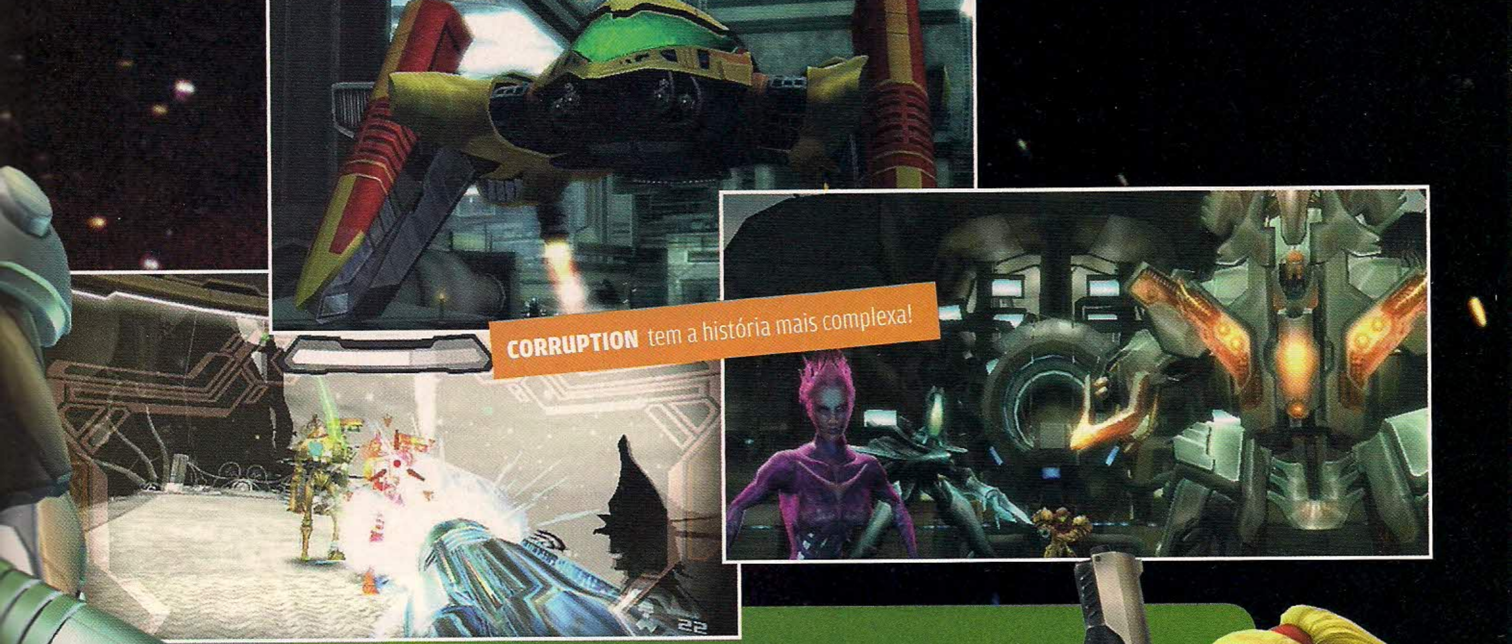
O EXTERMÍNIO DOS METROIDS

Com medo de os Metroids serem usados novamente para fins maléficos, a Federação Galáctica envia tropas especiais para o planeta SR388, local do habitat natural da espécie. Mas nenhum contato é feito pela equipe, e várias outras tropas são enviadas para dar suporte, mas nenhuma volta. Coube a Samus Aran a tarefa de aniquilar os Metroids.

Pousando próximo a um vulcão, onde ficava a entrada do lar das criaturas, Samus destrói, um por um. Ela observou que os Metroids era mais do que simples "gelatinas flutuantes" e que eles tinham várias fases de crescimento, até culminar nos perigosos Omega Metroids. Ao final de tudo, a caçadora batalhou com a Queen Metroid e saiu vitoriosa. Mas, antes de se retirar do local, um ovo de Metroid choca e a pequena criatura acha que Samus é a sua mamãe. Vendo uma grande oportunidade científica, Samus decidiu levar o espécime para os cientístas da Ceres Space Colony.

RETORNANDO A ZEBES

Com a missão em SR388 cumprida, Samus levou o último espécime de Metroid para os cientistas da Federação na colônia Ceres, e estes descobriram que os poderes dos Metroids podiam ser usados para



CORRUPTION tem a história mais complexa!

o bem de todos. A garota então partiu de Ceres em busca de uma nova caçada. Mas, poucos momentos depois, sua nave detectou um chamado de onde havia saído. Retornando à estação, Samus encontrou os cientistas mortos e a cápsula do pequeno Metroid vazia. Logo Ridley aparece e leva o último dos Metroids para Zebes.

Explorando o planeta, após derrotar inimigos como Kraid, Phantoom, Draygon e Ridley, Samus chega na região de Tourian para confrontar Mother Brain novamente. O grande cérebro desta vez se modifica para uma versão ainda mais grotesca: bípede e feita de pedaços de carne e metal. Ele inflinge sérios danos a Samus e, quando daria o golpe final, o pequeno Metroid, agora bem grande, surge e suga a energia vital de Mother Brain, cedendo essa energia a Samus logo depois. Mother Brain então ataca o Metroid furiosamente, até destruí-lo. Samus, agora com energia renovada, se encontrava com uma nova arma, o Hyper Beam, que destrói o inimigo com facilidade. Claro que depois dessa luta difícil, escapar de um planeta prestes a explodir e ainda salvar os Etecoons e Dachoras no caminho foi bastante fácil para a caçadora.

OS PARASITAS X

De volta a SR388, Samus está escoltando uma equipe de cientistas da Biologic Space Laboratories (BSL) enquanto eles realizam sua pesquisa. Um inimigo ataca Samus e ela o destrói facilmente, e acaba absorvendo um organismo amarelo que voa em sua direção. Sem sentir nada, a garota cumpre a sua missão normalmente e começa a retornar. Mas, durante o vôo, ela se sente mal, desmaia e sua nave colide com um asteróide. Por sorte o sistema de emergência da nave ejetou o assento da caçadora antes da batida e uma equipe médica a resgata. Os médicos descobrem que o organismo absorvido por Samus é a presa favorita dos Metroids, e decidem chamá-lo de parasitas X. A jovem estava a um passo da morte quando lhe é injetada uma vacina com células de Metroid, que a salvam e a tornam imune aos parasitas.

Recuperada, Samus é enviada para investigar uma explosão no centro de pesquisas da BSL, local onde estavam os restos da Power Suit contaminadas pelos X. Lá ela descobre que há um clone seu com todos os poderes (o SA-X), já que os parasitas X podem copiar o DNA de seus hospedeiros. Depois de enfrentar um de seus clones, ela aciona o botão de auto-destruição e foge da estação destruindo supostamente os parasitas. NW

MEU PIJAMA tem essa cor mesmo!



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

LINK RETORNA EM GAME INÉDITO NO Wii

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação, Aventura
Lançamento: 2011
Expectativa: Alta

"EURECA! ESPADAS... SIM, LUTAS COM ESPADAS!" É ASSIM QUE FICAMOS IMAGINANDO UMA CONVERSA entre Shigeru Miyamoto (criador de The Legend of Zelda) e Eiji Aonuma (produtor do game). Durante um debate entre desenvolvedores da Nintendo na E3, percebemos o quanto a empresa tende a considerar as mecânicas e o gameplay antes da história, gráficos, música e etc. E isso não é uma coisa ruim, absolutamente! Gameplay é a base da maioria dos games modernos, e quem sabe criar uma boa experiência com os controles tende a ter muito mais sucesso. Games como Pac Man e Pong são a prova pré-histórica disso. E por que com The Legend of Zelda: Skyward Sword teria que ser diferente? Link é um cara de roupa verde, que tem uma espada e um escudo nas mãos. Só isso já seria um prato cheio para os controles de movimento do Wii: segure o Wii Remote, acoplado com o Wii Motion Plus, como uma espada, enquanto o Nunchuk torna-se um escudo e você estará pronto para lutar contra diversos inimigos, como se eles estivessem na sua sala. Apesar



DIVERSÃO é o objetivo de Skyward Sword

da confusão que aconteceu com Miyamoto durante a conferência da Nintendo, os controles são incrivelmente precisos. O cenário do jogo continua imenso como sempre, mas o sistema de mapas sofreu um impacto. Agora, ao abri-lo no menu, é possível visualizar facilmente seu próximo objetivo, mas chegar até ele vai depender de você. Não existe algo como um radar na tela para guiar o jogador: é necessário pausar, olhar o caminho que tem que seguir e intuitivamente tentar chegar até o local. Por isso, é muito fácil se perder durante as fases, enquanto hordas de inimigos o atacam o tempo inteiro. O sentimento de que o mapa é "mal projetado" só é aplacado pela sensação de que, quando está perdido, você realmente está! E por incrível que pareça foi feito de propósito. Afastar o mapa e o radar de um game onde se tem que andar por um mundo tridimensional imenso foi o caminho que os produtores encontraram para fazer o jogador explorar seriamente as fases. "O game foi planejado para ter um bom Swordplay, por isso ele foi pensado para que o jogador fique sempre espremido enquanto um monte de inimigos o atacam", revelou o produtor Eiji Aonuma.

Para se livrar das criaturas que perseguem o jogador, ele terá que dominar o uso da espada como qualquer samurai ou cavaleiro medieval que se preze, pois golpes altos, baixos, com força ou velocidade influenciarão mesmo no resultado das batalhas, já que todos os movimentos são detectados pelo Wii Remote.

No demo que tivemos acesso, não havia pointer algum na tela para ajudar o jogador a encontrar seu alvo na hora da luta. Além disso, como em todos The Legend of Zelda, Link terá à sua disposição um arsenal de itens que o ajudarão em vários momentos. Além do arco-e-flecha e da clássica bomba, ele ainda poderá usar um chicote e uma espécie de besouro "robô" que pode voar pela tela e recolher itens antes inacessíveis para o personagem. Durante a batalha, Link pode tomar poções que, diferente das versões anteriores, não necessitam que o jogador pause o game para tal. "Não queríamos que o game parasse. Não queríamos que o processo de tomar poções e recuperar energia tivesse muita importância no jogo, a ponto de tirar o foco da luta de espadas", disse Aonuma.

Graficamente falando, o game terá um visual belíssimo e diferente de tudo que já vimos na série The Legend of Zelda. Este novo estilo lembra muito o de uma pintura que ganha vida. "Mostrar belos lugares foi algo que nos fez implementar os gráficos", revelou Shigeru Miyamoto.

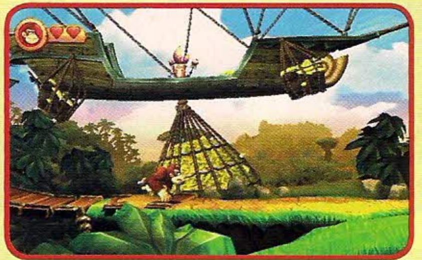
Agora que falamos de quase tudo do game, vem a história: Link mora em um continente flutuante chamado Skyward e descobre que abaixo de onde vive há outro mundo com seres malignos e monstros. Um acontecimento importante que não sabemos porque está guardado em segredo a sete chaves dentro do prédio da Nintendo, fará Link procurar pela Skyward Sword (a Master Sword segundo Aonuma).

Sobre a data de lançamento do game, Miyamoto revelou que acontecerá apenas em 2011, já que eles ainda não terminaram todo o processo de produção. De qualquer maneira, uma coisa é certa: depois de Skyward Sword, Link nunca mais será o mesmo. NW

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

KONG, DIDDY KONG E SUA TURMA ESTÃO DE VOLTA







A E3 DESTE ANO FOI MUITO ESPECIAL PARA OS FÃS DA NINTENDO. ALÉM DO NINTENDO 3DS, TIVEMOS O RETORNO DE GRANDES CLÁSSICOS DA BIG N. Kid Icarus liderou essa volta, mas talvez a confirmação do maior boato da Nintendo dos últimos tempos tenha roubado a cena: o retorno de Donkey Kong e sua turma pelas mãos da Retro Studios.

E como onde há fumaça, há fogo, Donkey Kong Country Returns apareceu no evento e pôde ser testado por todos ali presentes. Para os saudosistas até parece um sonho, porque tudo que consagrou o primeiro jogo lançado em 1994 para SNES estará presente.

ROUBARAM MINHAS BANANAS!

A paz da ilha de Donkey Kong foi quebrada. Os animais estão todos loucos, como se fossem controlados por uma força do mal. Sem perder tempo, invadem a caverna Banana Hoard, do nosso herói, e roubam todo o seu estoque de bananas. O macacão não gosta muito do que aconteceu e não vai deixar barato: encara o problema de frente e resolve recuperar suas bananas custe o que custar. De quebra, para esta missão, Donkey conta com a ajuda do seu fiel companheiro Diddy Kong, um macaquinho muito esperto e cheio dos truques.

A Retro Studios trará de volta os principais elementos que fizeram a série um sucesso. Para começar, o estilo do jogo continua sendo o de plataforma 2D, com gráficos 3D super trabalhados: o visual e a jogabilidade lembram a versão para Super Nintendo. Para não dizer que não há diferenças, nesta nova aventura de Donkey Kong existem alguns movimentos inéditos usando o Wii Remote e o Nunchuk. Chacoalhando os dois, Kong bate no chão e destrói tudo pelo caminho. O oposto dessa brutalidade símia é usar os comandos para fazê-lo soprar um inocente dente-de-leão que revela itens escondidos. A jogabilidade continua frenética e a sensação de saudosismo é inevi-





INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Retro Studios
Gênero: Plataforma 2D
Lançamento: Final de 2010
Expectativa: Alta







VAI DIZER que você não ficou com saudade!

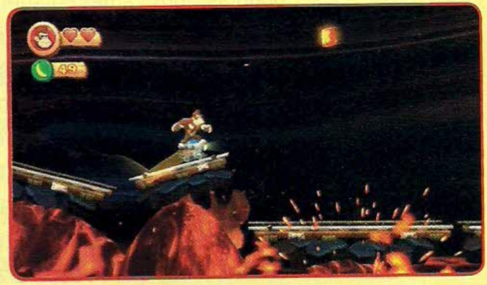
tável. Cenários detalhados, barris voadores e chefes esquisitos esperam por você! Entre um pulo e outro você ainda pode acabar no fundo da tela, em outro plano de jogo, também infestado de inimigos. E se isso ainda não for o bastante, é possível aproveitar a ajuda de Diddy Kong, o fiel macaquinho que entre seus novos truques está uma mochila-foguete que fará com que seus pulos nunca mais sejam os mesmos.

No Wii, a cooperatividade faz diferença e é por isso que foi criado um modo Multiplayer, no qual até duas pessoas poderão curtir uma mesma partida. Cabe saber se você quer seguir sozinho ou pegar carona nas costas do gorila.

Os quebra-cabeças e itens secretos não faltarão. Aliás, as letras que formam a palavra K-O-N-G estão de volta para lhe dar um bônus extra. O novo e o velho se encontram em Donkey Kong Country Returns, e prometem encantar novamente adultos e crianças. Missão assumida pela Retro Studios e que pela demo que jogamos já está cumprida. NW

Para quem não se lembra, a série Donkey Kong Country foi lançada em novembro de 1994 e deu um novo gás para o Super Nintendo. A aventura dos macacos trazia uma nova tecnologia de renderização conhecida como ACM - Advantage Computer Modeling. O recurso turbinava o console, que passou a ser capaz de trabalhar com gráficos pré-renderizados que simulavam profundidade e ambientes totalmente 3D. O primeiro jogo foi um sucesso e possibilitou a criação de mais duas continuações: Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest e Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble - além das versões para Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advanced.







PREVIEW

Wii

KIRBY'S EPIC YARN

A BOLOTA ROSA RETORNA AO MUNDO DOS GAMES EM FORMA DE LÃ



KIRBY É ROSA, mas é muito macho!

APRESENTADO PELA PRIMEIRA VEZ NA E3 DESSE ANO, A NOVA AVENTURA DE KIRBY É TUDO, MENOS "COMUM". O game apresenta um conceito artístico que pouquíssimos games possuem. As cores marrons e cinzas de games adultos tão populares hoje em dia foram colocadas de lado, e no lugar delas há muito rosa, azul claro, amarelo, laranja: tudo para deixar o visual do game cada vez mais "fofinho" e agradável. Durante o evento, todos que se depararam com o game sorriram na hora e logo estavam com o Wii Remote na mão degustando mesmo a aventura, como se fose um delicioso sorvete de morango. O game segue o estilo plataforma em side-scrolling que a Nintendo está revivendo com seus últimos lançamentos, com o jogador segurando o Wii Remote deitado como um controle de NES.

O visual foi inspirado em linhas de costura e lã. Até mesmo Kirby é feito dessa maneira, e com isso ele pode se transformar em coisas como um carrinho ou uma nave espacial sem precisar engolir inimigos (sua marca registrada em games clássicos). Agora, para vencê-los, Kirby tem como arma um fio de lã que utiliza para laçá-los como se fosse um cauboi. Além dos inimigos, Kirby usa a lã para puxar botões, abrir zíperes e deslocar o cenário de pano como bem entender. Manipulando os elementos você pode revelar um novo caminho, ou pode, por exemplo, juntar dois muros para fazer uma ponte. Esse aspecto é o que diferencia o modo de jogar único de Epic Yarn de qualquer outra aventura do mesmo gênero já lançada.

Um segundo jogador poderá desfrutar da aventura com um amiguinho azul. Cooperação parece ser a chave para a jogatina em multiplayer, com um arremessando o outro para pontos do cenário inacessíveis quando se joga sozinho. Os chefes são grandes, bem maiores do que Kirby, mas o segredo para derrotá-los é puxar um botão ou arremessar objetos e inimigos. Todos os inimigos clássicos de Kirby devem voltar em formas "costuráveis": apenas fica a dúvida se King Dedede será a ameaça desta vez, ou outro vilão.

As palavras "criatividade" e "personalidade" são as duas que melhor definem essa nova aventura que se destaca pelo visual atrevido e gameplay curioso.

Prometido ainda para este ano, Kirby's Epic Yarn promete ser um dos games mais belos do Wii, rivalizando com o tão amado Super Mario Galaxy 2. Tenho certeza de que Kirby vai nos prender com seu bracinho de lã e nunca mais vai nos largar. NW

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Good-Feel
Gênero: Plataforma 2D
Lançamento: 3º trimestre
Expectativa: Alta

NOVO tamanho NA FAMÍLIA.

XL

Agora em nova cor azul escuro.

93% LARGER SCREEN

NINTENDO DS Lite

- Telas 93% maiores do que o Nintendo™ DS Lite.
- Duas câmaras.
- Maior ângulo de visão.
- Caneta tátil maior e mais cômoda.
- Conexão Nintendo Wi-Fi.
- Aplicativos pré-instalados.

BRAIN AGE™ *Express:* Math

BRAIN AGE™ *Express:* Arts & Letters

Photo Clock

Nintendo DSi™ Browser

Flipnote Studio™





TIRE SUAS FOTOS



ESCUTE SUAS MÚSICAS



COMPRE JOGOS ONLINE



MULTIPLAYER SEM FIO



BATE-PAPO ATRAVÉS DE TEXTOS E DESENHOS



É ótimo ser GRANDE!

www.nintendoDSi.com/

PREVIEW

DS

GOLDEN SUN: DARK DAWN

DAS PROFUNDEZAS DO GBA, NASCE UM CLÁSSICO DOS RPGS

A SÉRIE GOLDEN SUN FOI, COM O PERDÃO DA PIADA, O RAIO DE SOL QUE ILUMINOU O GAME BOY ADVANCE NOS PRIMEIROS ANOS DA PLATAFORMA. Obra da desenvolvedora Camelot, famosa pelo RPG de estratégia Shining Force, Golden Sun e sua continuação, The Lost Age, são RPGs tradicionais com um design que segue a fórmula à risca, com batalhas randômicas em turnos, quebra-cabeças que envolvem manipulação do ambiente e cutscenes estáticas com texto, mas que se destacam pelo ritmo da história, que apesar de não ser muito original, é dramática por conta da interação dos personagens e pelos efeitos gráficos das batalhas que na época eram fantásticas.

Apesar dos fãs pedirem por uma continuação, a história fechou um círculo completo com Lost Age em 2003. Mas na conferência da Nintendo na E3 deste ano, a empresa resolveu dar fim a uma espera de sete anos, anunciando finalmente mais um capítulo, Golden Sun: Dark Dawn.

Trinta anos depois que Isaac e Felix trouxeram de volta o Sol Dourado, Weyard se tornou um lugar diferente. O poder do Sol mudou drasticamente todos os aspectos do mundo, a sua geografia, fauna, política e a cultura em torno da psyenergia. Tudo parece pacífico, até que uma nova ameça surge na forma de vórtices que sugam Psyenergy, e para descobrir os mistérios por trás desse alvorecer negro uma nova geração de heróis é necessária. Assim, os filhos dos heróis da era perdida partem em uma nova aventura.

O novo Golden Sun é, em parte, uma evolução parecida com as mudanças que a série Zelda teve quando apareceu no DS. A parte de exploração e solução de quebra-cabeças agora é feita através da tela de toque, sendo agora muito mais intuitiva.

Manipular objetos com telecinese e usar magias em lugares específicos é mais rápido e preciso, sendo um perfeito uso para a Stylus. Já as batalhas são mais do que já estamos acostumados, com a diferença de serem totalmente renderizadas em 3D, ao contrário do "semi-3D" dos jogos anteriores que tinha sprites animados em um plano tridimensional. Os efeitos das magias estão menos vistosas, mas isso é compensado pelas animações exageradas, que ocupam as duas telas, das invocações dos Djinn.

Golden Sun sempre foi uma série firmemente tradicional, e assim, mesmo em um novo jogo, não parece introduzir nada de inovador. Mas o seu appeal está nas suas mecânicas simples, mas bem elaboradas, e na história e personagens. O novo 3DS vai chegar logo, mas o velho e confiável DS ainda tem muita coisa boa para oferecer, e Dark Dawn é exemplo disso. NW

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG
Lançamento: Final de 2011
Expectativa: Alta



FINALMENTE, o Sol brilhará Dourado no Nintendo DS

PREVIEW

DS

LUFIA: CURSE OF THE SINISTRALS

CLÁSSICO ARRASADOR DOS RPGS RETORNA AO UNIVERSO NINTENDO

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Natsume
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: 3º trimestre de 2010
Expectativa: Média

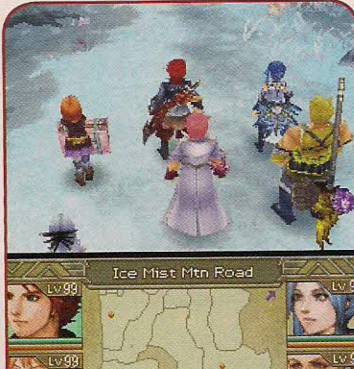
REMAKES DE JOGOS ANTIGOS SÃO SEMPRE UM TIRO NO ESCURO. ENQUANTO AS NOVAS VERSÕES sempre se beneficiam de avanços tecnológicos, sempre há o risco do desenvolvedor perder completamente de vista os elementos que fizeram o jogo original ser interessante. E à primeira vista, Lufia: Curse of the Sinistrals parecia que tinha ido por esse caminho errado. Remake do segundo jogo de uma série que começou no Super Nintendo, o título sofreu uma mudança de gênero, passando de um RPG tradicional para um de ação no estilo de Y's. Junto com os novos designs dos personagens, essas mudanças fizeram os fãs torcerem o nariz, mas definitivamente ainda há luz no fim do túnel.

Um pequeno histórico para os que não conhecem Lufia. Na era 16-bit, durante o reinado do SNES, o sucesso de RPG's encorajou praticamente todo desenvolvedor a criar a sua própria franquia no gênero. Lufia (Estpolis Denki no Japão!) foi a aposta da Taito (agora parte da Square Enix), com interface e sprites remanescentes de Final Fantasy e batalhas parecidas com Dragon Quest. Ele não trouxe nada de novo em termos de gráficos ou design, mas a sua história, personagens e música se combinavam para evocar um sentimento de idealismo e inocência. Era um jogo despretensioso, fruto de muita dedicação, e são esses os aspectos que os fãs mais se lembram quando falam da série.

O novo Lufia é um RPG de ação com visão top-down, mas com a câmera parcialmente controlável em um ambiente 3D. O combate e a navegação são rápidos e descomplicados, mas com bastante variedade por conta dos seis personagens disponíveis: cada um com armas e ataques especiais únicos. O sistema de combate é flexível o bastante para permitir que você troque de personagem e misture estratégias no meio dos combos, e ainda há quebra-cabeças e obstáculos que requerem o uso das diferentes habilidades de cada um, mantendo a ação sempre dinâmica e interessante.

É surpreendente, mas Curse of the Sinistrals ainda consegue manter o que a série tem de mais interessante junto com essas mudanças de mecânica. Os personagens e seus relacionamentos ainda estão intactos, assim como a história, que continua comovente, e a música, que foi rearranjada da melhor maneira possível. Entretanto, alguns aspectos ainda não agradam, como o novo design do personagem Maxim e a transformação radical de Tia. Mas mesmo com esses poréns, o novo Lufia é um jogo promissor. NW







ESTE GAME conta o começo da história de toda a série Lufia

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM

FÓRMULA ANTIGA, DIVERSÃO DE SEMPRE!

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Puzzle
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Média

PARECE QUE FOI ONTEM QUE JOGAMOS MARIO VS. DONKEY KONG NO GAMEBOY ADVANCE. Mas já faz seis anos desde que a Nintendo decidiu unir novamente os dois personagens em um game com jogabilidade totalmente diferente do usual em ambas as franquias das quais participam.

E pela quarta vez veremos o macacão e o bigodudo juntos em Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem, mais um game no qual você precisa guiar miniaturas mecânicas do Mario em quebra-cabeças para salvar uma bela moça.

E antes que você pense que até aqui a Peach é sequestrada, vamos deixar claro que, assim como em todos os demais jogos dessa série, a moça sequestrada é Pauline. Para quem não se lembra, ela era a personagem raptada no jogo para fliperamas Donkey Kong, quando Mario ainda se chamava Jumpman.

Desta vez, Mario construiu seu terceiro parque temático. Para comemorar, ele oferece uma miniatura da Pauline para os 100 primeiros visitantes. Donkey Kong não deu sorte e foi o centésimo primeiro da fila. O macacão não ficou nem um pouco contente e resolveu sequestrar a Pauline de verdade, e Mario e seus Mini Marios vão atrás de DK para salvar a donzela morena.

A jogabilidade de Mini-Land Mayhem funciona de forma prática: você precisa ajudar os Mini Marios a chegar até o local indicado no mapa resolvendo pequenos desafios. Seja colocando uma viga de aço em cima de espetos ou bloqueando o caminho para que eles cheguem até o lado desejado. Vários desafios novos foram adicionados a essa quarta versão, que vão garantir ainda mais diversão para quem já gosta do gênero. Aliás, uma das novidades é o botão Super Guide, que ativa uma ajuda durante as fases. Essa nova função vai ajudar bastante os jogadores inciantes a entenderem como os desafios devem ser vencidos, e não é vergonha nenhuma pedir uma ajudinha naquele mapa que estamos presos há horas, não é verdade?

Assim como na última versão, os jogadores poderão criar e compartilhar fases na internet via rede Wi-Fi da Nintendo. Todos terão à disposição várias criações de outros jogadores e poderão dar notas, criando um ranking dos mais bem votados.

Apesar de não inovar tanto, Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem promete divertir bastante. As modalidades online darão a esse título uma vida muito mais longa, permitindo que jogadores criem e compartilhem suas criações com o mundo todo. NW



APESAR DE não ser a donzela raptada da vez, Peach dá o ar de sua graça



KID ICARUS UPRISING

APÓS ANOS DE ESPERA, PIT VOLTARÁ PARA MOSTRAR DO QUE O 3DS É CAPAZ

HÁ QUANTO TEMPO ESTAMOS ESPERANDO UMA CONTINUAÇÃO DE KID ICARUS? Lançado em 1987 nos EUA (um ano antes, no Japão), o jogo de ação para NES se transformou em um mito entre os fãs. Após mais de duas décadas, a Nintendo finalmente revelou uma nova versão. Será que ela é boa o suficiente para justificar 23 anos de espera?

Anunciado como um dos primeiros títulos do Nintendo 3DS, Kid Icarus: Uprising impressionou a todos que viram sua demo técnica (mas nada de gameplay!) rodando no novo portátil da Big N durante a E3 deste ano. Além de gráficos lindos e superiores a vários jogos de Wii, Uprising se aproveita dos recursos 3D para criar uma das mais impressionantes experiências já vistas em videogames.

A história mostra o renascimento da rainha da escuridão, novamente combatida pela deusa da luz, que conta com a ajuda de um anjo solitário para realizar missões. Pit, protagonista da série, agora terá novas habilidades que vão ajudá-lo em sua luta contra as forças do submundo.

E como era de se esperar, a principal novidade é a habilidade de voar. Pit pode passear pelos céus enquanto combate os inimigos que surgirem pela frente. Os comandos usam a tela de toque do Nintendo 3DS (a de baixo), enquanto a ação aparece em 3D na tela de cima (widescreen). Essa forma de controle com certeza será um padrão de todos os jogos de ação do 3DS, já que apenas a tela de cima tem imagens em três dimensões.

No final de cada fase, acontecerão batalhas contra chefes enormes, como cachorros de duas cabeças e demônios, que prometem tornar a aventura ainda mais épica. Essas lutas serão em arenas circulares com combates ao bom estilo dos jogos de ação da Nintendo.

Os visuais de Uprising estão sensacionais. Mesmo tendo sido mostrado apenas em uma demo não jogável, os gráficos rodavam em tempo real, e mostraram que o poder gráfico do 3DS impressiona. A modelagem de Pit está impecável, todos os diálogos são dublados, um recurso que também deve se tornar mais frequente nos jogos para 3DS graças ao maior espaço de armazenamento dos cartuchos. Esperem por momentos de extrema imersão, com vozes, músicas e imagens em 3D saltando do portátil. Mesmo com poucos detalhes e uma data de lançamento ainda desconhecida, Kid Icarus: Uprising vai nos surpreender. NW

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Project Sora
Gênero: Ação
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Alta

VOCÊ VAI babar muito com estes gráficos em 3D!





SUPER STREET FIGHTER IV

CHEGA DE SE CONTENTAR COM POUCO! TEREMOS PORRADA NO 3DS!

O Wii É O ÚNICO CONSOLE QUE RECEBEU O FANTÁSTICO TATSUNOKO VS. CAPCOM. Nós mostramos para você várias vezes o porque deste ser o melhor jogo de luta lançado para uma plataforma Nintendo nos últimos anos. Só que TvsC pode perder seu trono para outro jogo da própria CAPCOM. Aliás, um muito conhecido da Big N: Street Fighter.

Desde Street Fighter Alpha 3 para GameBoy Advance não vemos um jogo da série principal em consoles da Nintendo. E assim como aconteceu com o GBA, o 3DS também vai ganhar uma adaptação, dessa vez do famoso e elogiado Super Street Fighter IV.

Quem já viu alguma coisa de SSF IV em outros consoles com certeza sabe o quanto ele é divertido e ao mesmo tempo bonito. E o mais impressionante é que, como você pode ver nas fotos que ilustram essa página, a versão de 3DS está ficando com gráficos impressionantes, muito próximos das versões para consoles de mesa.

Ainda não se sabe quais serão as novidades da versão de 3DS. Você já conhece a jogabilidade, mas espera-se além de novos modos de jogo, que os efeitos 3D deixem as lutas ainda mais emocionantes, com Hadoukens e Tiger Shots saltando da tela. A nossa principal aposta é que os especiais Ultra ganhem animações que favoreçam muito esse efeito.

Street Fighter IV inovou a série com uma nova mecânica de poderes especiais, como o já citado Ultra Combo. Esse é um poderoso ataque que utiliza uma barra de revanche, que vai sendo preenchida ao tomar golpes. Além do Ultra, existe o Super Combo, que permite dar um especial que absorve as quatro semi-barras azuis da barra de Super, ou torna poderes como o Hadouken ainda mais poderosos, transformando-os em EX ao utilizar apenas uma semi-barra Super.

Entre os personagens confirmados estão os clássicos Ken, Ryu, Guile e Cammy. Com certeza vamos encontrar muitos outros, como Sagat, Zangief, Blanka e Chun-Li!

A jogabilidade de Super Street Fighter IV será beneficiada pela presença da alavanca analógica, novidade do 3DS. Dessa forma, fazer os movimentos especiais será fácil até mesmo para quem nunca jogou o game na vida. Claro que os acostumados com o Street Fighter II de SNES poderão jogar pelo direcional digital, de forma clássica. Super Street Fighter IV em 3D, só na Nintendo! NW

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: CAPCOM
Desenvolvimento: CAPCOM
Gênero: Luta
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Alta





O SONIC BOOM de Guile vai pular na sua cara!



AS ORIGENS DA SAGA

Papel, lápis e computadores

— Edson Kimura

Atualmente, o RPG é um dos gêneros mais proeminentes na indústria dos videogames, com valores de produção e vendas milionárias. Mas, curiosamente, a origem dos jogos eletrônicos de RPG's tem uma história que remonta aos primórdios da mídia, apesar da aparente complexidade requerida.

Nos anos 1970, alguns anos depois da invenção do lendário Pong, alguns entusiastas dos RPG's de papel e lápis implementaram as regras dos livros em programas de computador na forma de jogos. Esses jogos eram simples em interface e mecânicas, e apesar de não serem viáveis comercialmente, estabeleceram o precedente.

Baseados nesses princípios, no começo dos anos 1980, surgiram duas séries que iriam estabelecer os fundamentos de todos os jogos de RPG atuais, as reverenciadas séries Ultima e Wizardry. E assim, inspirada nesses jogos, surgiu uma série que iria moldar toda a filosofia do RPG japonês, o chamado JRPG: Dragon Quest.



LUIDA'S BAR, em Tóquio, um restaurante temático com decoração e pratos baseados na série

TRADIÇÃO E QUALIDADE

RPG's japoneses sempre tiveram o estigma de se apoiarem em mecânicas relativamente datadas como encontros randômicos, mas pouco a pouco foram mudando a sua jogabilidade. Entretanto, esse não é o caso de Dragon Quest: enquanto séries como Final Fantasy implementaram mudanças progressivas, DQ manteve relativamente as mesmas convenções em todos os jogos da franquia. Parte disso se deve ao fato de que, ao contrário de FF, por exemplo, no qual a equipe foi mudando a cada iteração, os nomes principais por trás de DQ sempre se mantiveram constantes ao longo de sua história. Cuidando do design e do cenário temos Yuji Horii, na parte musical temos Koichi Sugiyama e nos designs de personagens e monstros Akira Toriyama (criador de Dragon Ball), e esse mesmo time se manteve constante durante os 24 anos da série.

Devido a essa homogeneidade, Dragon Quest é uma série que é a própria definição de tradicional no mundo dos games. Mudanças são implementadas de modo incremental, com duas iterações aparentemente iguais entre si. Mesmo depois de nove jogos, algumas coisas permanecem inalteradas, como por exemplo alguns efeitos sonoros, que são os mesmos usados há mais de duas décadas, e os designs de monstros, que apesar de terem sido transplantados para 3D, ainda tem a arte imediatamente reconhecível. Assim, ao longo dos anos, essa familiaridade ajudou DQ a conquistar o título de série de RPG mais popular do Japão, pois com ou sem crise, cada título é garantia de milhões em vendas.

DISSONÂNCIA CULTURAL

Apesar de todo o sucesso na sua terra natal, a série nunca foi muito popular no ocidente. A principal razão dessa divergência é largamente uma fundamental diferença cultural refletida nas mecânicas da série.

A ARTE de Toriyama é sempre prontamente reconhecível

Dragon Quest é um RPG que recompensa paciência e planejamento, com uma progressão sempre lenta, mas constante. Durante o jogo, frequentemente uma nova caverna ou castelo tem inimigos que são muito mais poderosos do que os seus personagens, e assim você é encorajado a enfrentar batalhões de monstros mais fracos até aumentar de level ("grinding"). Isso reflete uma faceta da filosofia oriental que recompensa persistência com a certeza de alcançar o seu objetivo, e esse aspecto é algo que está intrinsecamente ligado à série. Por outro lado, no ocidente as pessoas são encorajadas a serem mais proativas com o objetivo de conseguir recompensas mais imediatas, e por isso a aproximação lenta e deliberada de DQ não caiu no gosto popular. O resultado final dessa divergência foi o surgimento de um gênero mais adequado aos gostos ocidentais, e assim foi criado o WRPG.

Mas essas diferenças não significam que a série é totalmente inacessível para nós do ocidente. Com a disposição certa e uma dose de paciência, certamente você irá apreciar os jogos pelo que eles são: exemplos brilhantes de design, com uma rica mitologia e trilhas sonoras maravilhosas . Dragon Quest prova que ser tradicional não significa ser retrógrado, e no meio de tanto artificialismo na indústria atual, consegue ser uma das poucas séries que ainda evoca um sentimento de autenticidade e genuína nostalgia.



RETROSPECTIVA DRAGON QUEST

Dragon Quest IX – Sentinels of the Starry Skies acabou de ser lançado para DS no ocidente no mês passado, mas obviamente existem outros jogos da franquia que são excelentes RPG's e que valem ser relembrados. Embarque conosco nessa viagem no tempo e venha recordar (ou conhecer) esta fantástica série.





DRAGON QUEST (1986)

No continente de Alefgard, o descendente do lendário herói Loto recebe a missão de resgatar a princesa Lola, derrotar o malvado Dragonlord e recuperar a Esfera da Luz. A história não é nada original mesmo para a época, mas estabeleceu o precedente para as histórias minimalistas que acompanham a série até os dias atuais.

Pelos padrões de hoje, o primeiro jogo da saga é totalmente arcaico, mas na época implementou bem as mecânicas dos jogos que o inspiraram: com a visão top-down, uma interface derivada de Ultima e as batalhas em primeira pessoa de Wizardry. Você enfrenta apenas um inimigo por vez, os combates são por turnos e os encontros são randômicos: características que ficaram para sempre associadas aos RPG's japoneses.

Curiosidade: ao contrário da norma, salvar a princesa não é o objetivo final do jogo; na verdade, esse evento ocorre no meio da sua aventura, e você tem que inclusive carregar a princesa de volta ao castelo.

OS PRIMÓRDIOS das batalhas randômicas e em turnos

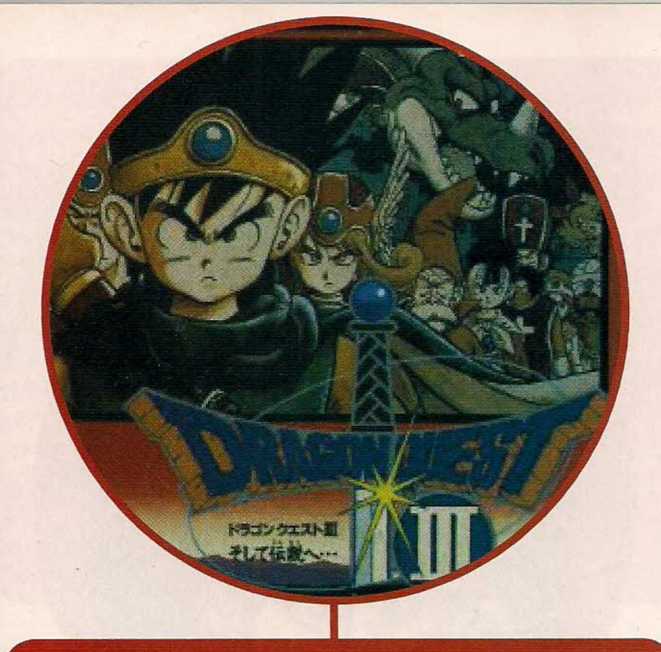
DRAGON QUEST II – AKURYU NO KAMIGAMI (1987)

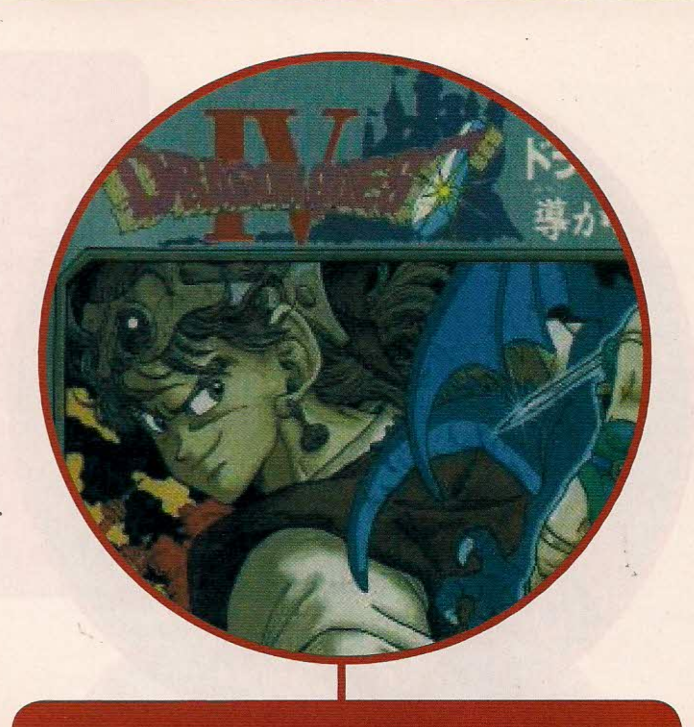
100 anos depois dos eventos do primeiro Dragon Quest, surge um novo Senhor das Trevas que quer conquistar o mundo. Sem perder tempo, ele ataca o reino de Moonbroke, e o jogo abre com o pedido de socorro ao reino vizinho de Lorasia. Assim, o príncipe de Lorasia, descendente do herói que salvou Alefgard, parte na sua aventura para livrar o mundo do mal, desta vez acompanhado por seu primo, príncipe do Reino de Samaltria, e a princesa do Reino destruído de Moonbroke.

O segundo capítulo da saga melhora todos os aspectos do jogo anterior. Agora você tem três personagens no seu grupo, e tem que enfrentar múltiplos inimigos por batalha. O cenário é também muito maior, e inclusive o continente de Alefgard é revelado como sendo uma pequena ilha no mapa, com muitos dos mesmos locais do primeiro jogo ainda presentes. Para explorar esse vasto mundo você tem acesso a um navio como meio de transporte.

O PASSWORD mais longo da história

Curiosidade: Dragon Quest II tem a duvidosa distinção de ser o jogo de videogame com o password mais longo de todos os tempos, com inacreditáveis 50 caracteres. Felizmente, a versão americana implementou uma bateria para salvar o jogo, poupando folhas de papel e a paciência dos fãs ocidentais.





DRAGON QUEST III – SOSHITE, DENSETSU HE... (1988)

CICLOS de dia/noite

No dia do seu aniversário, o rei de Aliahan o convoca para responder ao chamado do destino. O seu pai, o famoso guerreiro Ortega, desapareceu há muitos anos, e você precisa seguir os passos dele e derrotar o Senhor do Mal, Baramos.

Seguindo os passos do primeiro Final Fantasy, você agora pode criar seus próprios personagens para o grupo. Além do seu personagem, que sempre tem a classe "Herói", você pode criar mais 3 membros dentre uma seleção de 7 classes inicialmente disponíveis (8 nos remakes) e mais uma classe avançada acessível apenas mais tarde no jogo. Novidades incluem um ciclo de dia/noite – que propicia eventos diferentes nas cidades e diferentes monstros em combate –, uma variedade muito maior de magias, itens e inimigos, e o mapa (e consequentemente, a sua aventura) é substancialmente maior do que em DQ II. Para explorá-lo, você agora tem um pássaro gigante chamado Lamia, que ao contrário do navio de DQII, pode explorar o mundo inteiro, não apenas os mares.

Eventualmente, você irá explorar também o continente de Alefgard do primeiro Dragon Quest, e após derrotar o segundo senhor das trevas, em uma reviravolta interessante, descobre que o seu personagem é na verdade o lendário herói Loto, ancestral dos seus personagens em DQ I & II, fechando a primeira trilogia da série.

Curiosidade: Dragon Quest III foi um estrondoso sucesso no Japão, e cimentou definitivamente a série na própria cultura japonesa. Existe inclusive uma história sobre o governo japonês proibir a produtora Enix de lançar futuros jogos da série em dias da semana, porque supostamente muita gente iria faltar no trabalho ou na escola, comprometendo a economia do país inteiro, mas isso é apenas uma lenda urbana.

DRAGON QUEST IV – MICHIBIKARESHI MONOTACHI / CHAPTERS OF THE CHOSEN (1990)

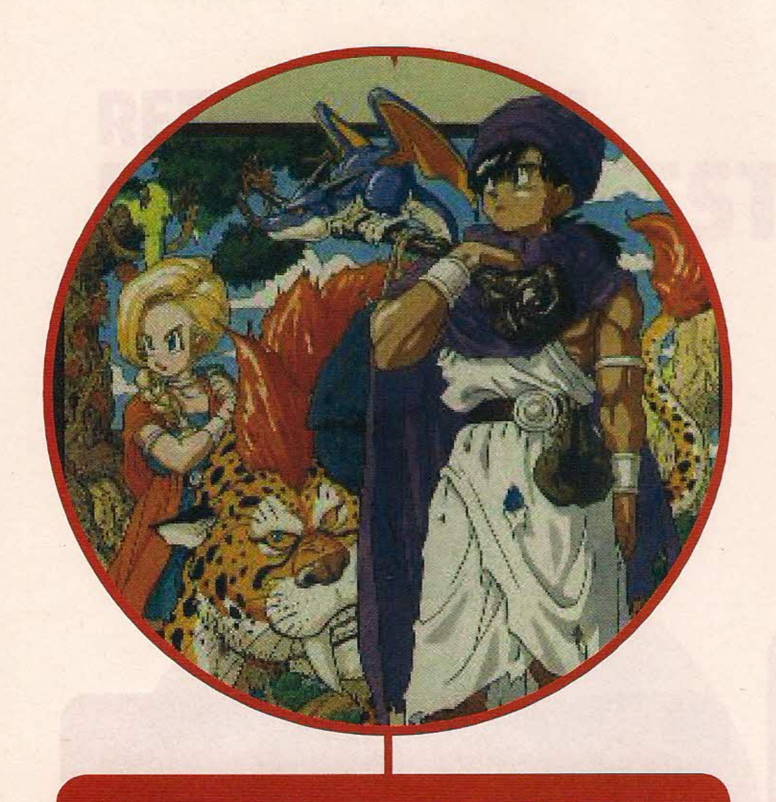
Dragon Quest IV marca o ponto no qual a série começou a usar um roteiro um pouco mais elaborado e personagens definidos. Não se engane, no geral a narrativa continua simples, mas as personalidades dos personagens dão um toque extra de drama para a história, que é dividida em capítulos e forma uma trama mais épica e envolvente do que os jogos anteriores.

O jogo tem cinco capítulos (com um extra de epílogo no remake para DS). Os quatro primeiros tem protagonistas totalmente diferentes e histórias contidas, mas aqui e ali existem detalhes sobre um grande mal que ameaça o mundo. No quinto capítulo, finalmente você controlará o herói, e depois de encontrar todos os personagens dos capítulos anteriores, irá embarcar em uma aventura para salvar o mundo.

No total, o seu grupo é composto de 8 personagens, mas durante o combate apenas 4 estão presentes. Para acomodar os personagens não-ativos, existe a caravana. A qualquer momento da batalha ou fora dela você pode trocar os personagens, criando uma nova camada de estratégia inédita na série. Outra novidade é o combate com personagens controlados pelo computador: no quinto capítulo, você controla apenas o herói, e os seus companheiros seguem táticas pré-definidas. Essa característica não foi muito popular, e por isso os remakes oferecem a oportunidade de controlar individualmente todos os personagens.

Curiosidade: a decisão da Enix de criar personagens mais definidos foi acertada: o rechonchudo mercante Torneko se tornou tão popular que estreou o seu próprio jogo, Torneko's Great Adventure: Mysterious Dungeon. Foi o primeiro jogo da expansiva série Mysterious Dungeon, que eventualmente virou também spin-off de Pokémon.


A CARAVANA é uma das novidades neste título da série





DRAGON QUEST V – TENKUU NO HANAYOME / THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE (1992)

Dragon Quest V foi o primeiro da série para o então recente Super Famicom, e por isso é o mais distintivo até então. Os gráficos continuam baseados em tiles, mas são mais coloridos e detalhados, e a música, graças ao fantástico chip de som SPC, chega muito mais perto da visão sinfônica do compositor Koichi Sugiyama.

A história é outro destaque. Ao invés de se focar em um período particular da vida do seu personagem, você acompanha literalmente desde o começo da vida dele, testemunhando seu nascimento, partes da sua infância, e, eventualmente, o seu casamento e a construção da sua família, com filhos e tudo. É uma aproximação original e envolvente, que passa um clima épico diferente da narrativa de DQ IV. Uma surpresa é o fato do seu personagem não ser o herói das profecias sobre salvar o mundo, e a busca e revelação sobre sua real identidade é uma das partes mais tocantes do jogo.

O combate é praticamente o mesmo de DQ IV, mas com apenas três personagens (nos remakes o seu grupo volta a ter quatro participantes). Existe a opção de deixar o computador controlar o seu grupo, mas você pode controlar todos manualmente se quiser. A novidade mais interessante é a possibilidade de recrutar os monstros que você enfrenta: existem dezenas de monstros com inúmeras habilidades diferentes, o que torna o combate bem mais variado e interessante.

Curiosidade: DQ V introduziu a mecânica original de capturar monstros muitos anos antes do lançamento de Pokémon. A Enix resolveu continuar por este caminho com os Spin Ozff Dragon Quest Monsters.



AGORA você pode ter monstros no seu grupo

DRAGON QUEST VI – MABOROSHI NO DAICHI / REALMS OF REVERIE (1995)

Dragon Quest sempre foi espartano em relação à sua apresentação visual, mas em DQ VI finalmente a série ficou comparável a outros jogos da época. Ambientes mais detalhados, efeitos gráficos de luz e sombra, backgrounds de tela inteira nas batalhas, sprites animados de monstros e música memorável fazem do jogo um dos RPG's com o audiovisual mais bonito da biblioteca do SNES.

Realms of Reverie tem como tema o conceito de mundos paralelos, mais especificamente o mundo real e o mundo dos sonhos. É uma das histórias mais bem construídas da série, com relativamente bastante exposição de roteiro e diálogo. Existem 6 personagens principais, com 4 presentes nas batalhas, mas, ao contrário de DQ V, existem poucos monstros para você capturar. A customização do seu grupo é mais focado em um sistema de classes remanescente de DQ III, mas bem mais otimizado. Depois de uma certa parte do jogo, você pode trocar à vontade as classes dos personagens, e existem inúmeras habilidades únicas e classes especiais disponíveis.

OS GRÁFICOS melhoraram consideravelmente

Curiosidade: este jogo fecha a trilogia "Castle in the Sky", que começou em Dragon Quest IV, de forma similar ao modo que Dragon Quest III fechou a trilogia de Loto: no final você descobre que o seu personagem é o lendário herói mencionado em DQ IV e DQ V.

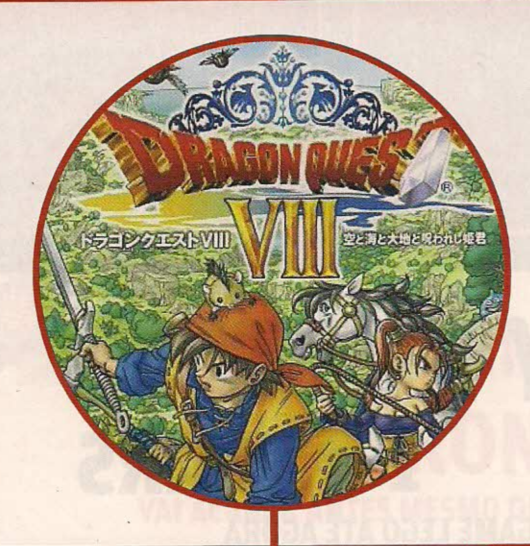
DRAGON QUEST VII – EDEN NO SENSHITACHI / WARRIORS OF EDEN (2000)

Dragon Quest estreou em um novo hardware, mas o resultado não foi exatamente bom. Apesar dos polígonos e da câmera controlável, os gráficos são surpreendentemente inferiores aos de DQ VI, e a história desta vez é muito mais simples, com um foco maior nas pequenas narrativas dentro das inúmeras quests que você terá. DQ VII é o jogo mais longo de toda a série, não é exagero dizer que completar tudo que o jogo tem para oferecer pode tomar uma centena de horas.

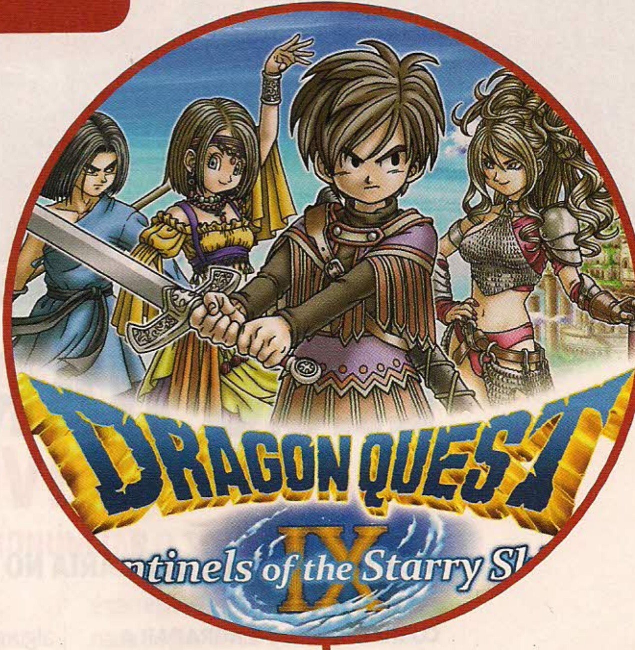
Desta vez o tema é sobre viagem no tempo. O único lugar que existe no mundo inteiro é uma ilha no meio do nada, mas os heróis acham um modo de viajar para o passado, e ao resolver os problemas que assolam esse período do tempo, o mundo é lentamente reconstruído no presente. Por trás da destruição do mundo está uma força maligna, e no final você terá que eliminá-la.

ESTE foi um dos RPG's mais vendidos na época









DRAGON QUEST VIII – SORA TO UMI TO DAICHI TO NOROWARESHI HIMEGIMI / JOURNEY OF THE CURSED KING (2004)

Depois de muita demora, Dragon Quest finalmente estreia um jogo com tecnologia de ponta, cortesia da desenvolvedora Level-5. Gráficos cell-shaded trazem todo o charme da arte de Akira Toriyama, fazendo o jogo parecer um desenho animado, e a trilha sonora totalmente orquestrada é simplesmente sublime. Completando o pacote, temos personagens carismáticos, com atuação de voz profissional, e uma história que, apesar de não se comparar aos épicos de DQ V e DQ VI, é bastante interessante.

O mago Dhoulmagus invade o reino de Trodain e rouba um artefato mágico, envolvendo o castelo inteiro com plantas, transformando todos os habitantes em pedra e amaldiçoando o rei e a princesa na forma de um pequeno troll e uma égua. O seu personagem é um guarda do castelo que misteriosamente não foi afetado, e assim esses três personagens incomuns partem em uma jornada para descobrir as motivações de Dhoulmagus e curar a maldição.

UM DOS RPG'S mais bonitos já criado

DRAGON QUEST IX – HOSHIZORA NO MAMORIBITO / SENTINELS OF THE STARRY SKIES (2009)

Contrariando as expectativas, Dragon Quest foi para o portátil DS, mas sem perder nenhuma das principais características da série. De novo a Level-5 fez um trabalho primoroso, criando um jogo que não deve artisticamente em nada aos seus irmãos mais velhos, e a música continua fantástica como sempre. Novidades incluem as vastas opções de customização de personagens, suporte a jogo multiplayer e modo passivo de compartilhamento, pelo qual você pode receber mensagens de outros jogadores e dar e receber presentes.

A história revolve sobre anjos que vivem em um castelo no céu e que ajudam os humanos no seu dia-a-dia, mas um dia um desastre acontece, e o seu personagem, que é um desses seres celestiais, é jogado na terra sem seus poderes divinos. NW

ALGUMAS das opções de customização





CENÁRIOS INTEIROS para montar e desmontar!



LEGO HARRY POTTER: 1-4 YEARS

QUATRO ANOS DE BRUXARIA NO MELHOR GAME LEGO ATÉ AGORA



Plataforma: Wii
Produção: Warner Bros. Interactive Entertainment
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Gênero: Aventura
Jogadores: 1 a 2

Gráfico: 8.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.5
Nota Final:
8.5

COMO SER TUDO E AGRADAR A TODOS? ESSAS SÃO PERGUNTAS QUE LEGO HARRY POTTER tenta responder, e não é tarefa fácil.

O estigma de caça-níquel nos jogos baseados em filmes é justo e precisamos ficar atentos com produções que apenas querem explorar franquias, aproveitando lançamentos quentes. A boa nova é que esse jogo contém os quatro primeiros anos em Hogwarts, então respire aliviado: ninguém precisará comprar outros seis DVDs para finalmente derrotar Voldemort.

A história é contada em cutscenes sem diálogos, com pitadas de humor ao estilo LEGO. Nada do enredo é respeitado, literalmente falando, mas isso é ótimo. Quem não tem noção alguma da série, todavia, ficará um tanto perdido.

A série LEGO nos games têm melhorado a cada novo título, e aqui aprendeu com o passado. Agora, setas indicam para onde seguir para continuar a história, que ainda envolve resolver puzzles cheios de peças. Já os controles precisaram se adaptar, pois você pode sim usar Wingardium Leviosa e diversas outras magias, mas poderiam ser feitas de forma melhor. A câmera, por sua vez, volta e meia precisa se virar em cenários que escondem o Harry e companhia, mas jogar em dois funciona muito bem. Os gráficos são bons e divertidos: os personagens e criaturas estão bem caracterizados, sendo fáceis de serem reconhecidos, seja pela modelagem e roupas quadradas de LEGO, seja pela personalidade no desenrolar da história.

Enfim, LEGO Harry Potter achou as tais respostas? Parcialmente, ao oferecer um game leve na superfície, mas gigante nos colecionáveis. Afinal, são 167 personagens fofos, duzentos tijolos dourados, vinte vermelhos e muito mais para coletar. A melhor cola usada aqui para grudar a jogabilidade casual e a mais hardcore é o humor e o charme, funcionando muito bem. Essa nova peça LEGO não é das mais originais, porém se encaixa muito bem em qualquer coleção e agrada tanto aos fãs das pecinhas, quanto aos do bruxo de Hogwarts.

— Carlos Oliveira

O GAME não é tão bom, mas os robozões continuam bonitos!

TRANSFORMERS: CYBERTRON ADVENTURES

VAI ACABAR ANTES MESMO DE VOCÊ PRONUNCIAR O TÍTULO INTEIRO

MESMO QUEM NUNCA VIU O CLÁSSICO DESENHO TRANSFORMERS DA DÉCADA DE 1980 já deve ter assistido ou ouvido falar dos dois filmes, de 2007 e 2009. A história básica: dois grupos de robôs enormes que se transformam em veículos estão em guerra. Do lado bonzinho, os Autobots, do malvado, os Decepticons.

Terceira incursão da franquia no Wii, Cybertron Adventures tenta consertar alguns erros passados e renovar: agora é um shoot'em up. Para quem não conhece o gênero, nele seu personagem tem uma trajetória pré-definida (pense em Sin & Punishment), e sem se preocupar muito com a movimentação, você se concentra em eliminar os inimigos.

São dezesseis fases, oito para cada lado. Nelas, ora você como robô, lutando contra grupos de inimigos enquanto se defende atrás de objetos do cenário, ora como veículo ou avião, quando há um pouco de liberdade no movimento. Na onda dessa jogabilidade, os controles e a câmera são certeiros. Os gráficos estão acima da média, especialmente nos modelos de personagens. A trilha não se sobressai, enquanto os efeitos sonoros e a dublagem cumprem bem seus papéis.

O fato de uma aventura ser linear ao máximo não é necessariamente ruim, se há ritmo e variedade suficiente. Não é bem o caso aqui. São só quatro armas à sua disposição quando robô: lança-mísseis, metralhadora, rifle e canhão. Mesmo jogando com um total de doze robozões, esse arsenal é sempre o mesmo. Só muda que o canhão é carregável em algumas fases, mas nada de granadas. Quando veículo, há apenas o canhão e os mísseis.

As duas campanhas são basicamente iguais, sendo que a dos Decepticons tem mais fases de avião (o que é bom) e a dos Autobots, um chefão de verdade. Seis horas são mais do que suficientes para acabar ambas e ver os créditos rolarem. Numa tentativa de aumentar essa vida útil do jogo, há o modo Challenge, em que as fases recebem desafios (dificílimos). No modo para dois jogadores, o P2 é limitado a uma mira extra para atirar.

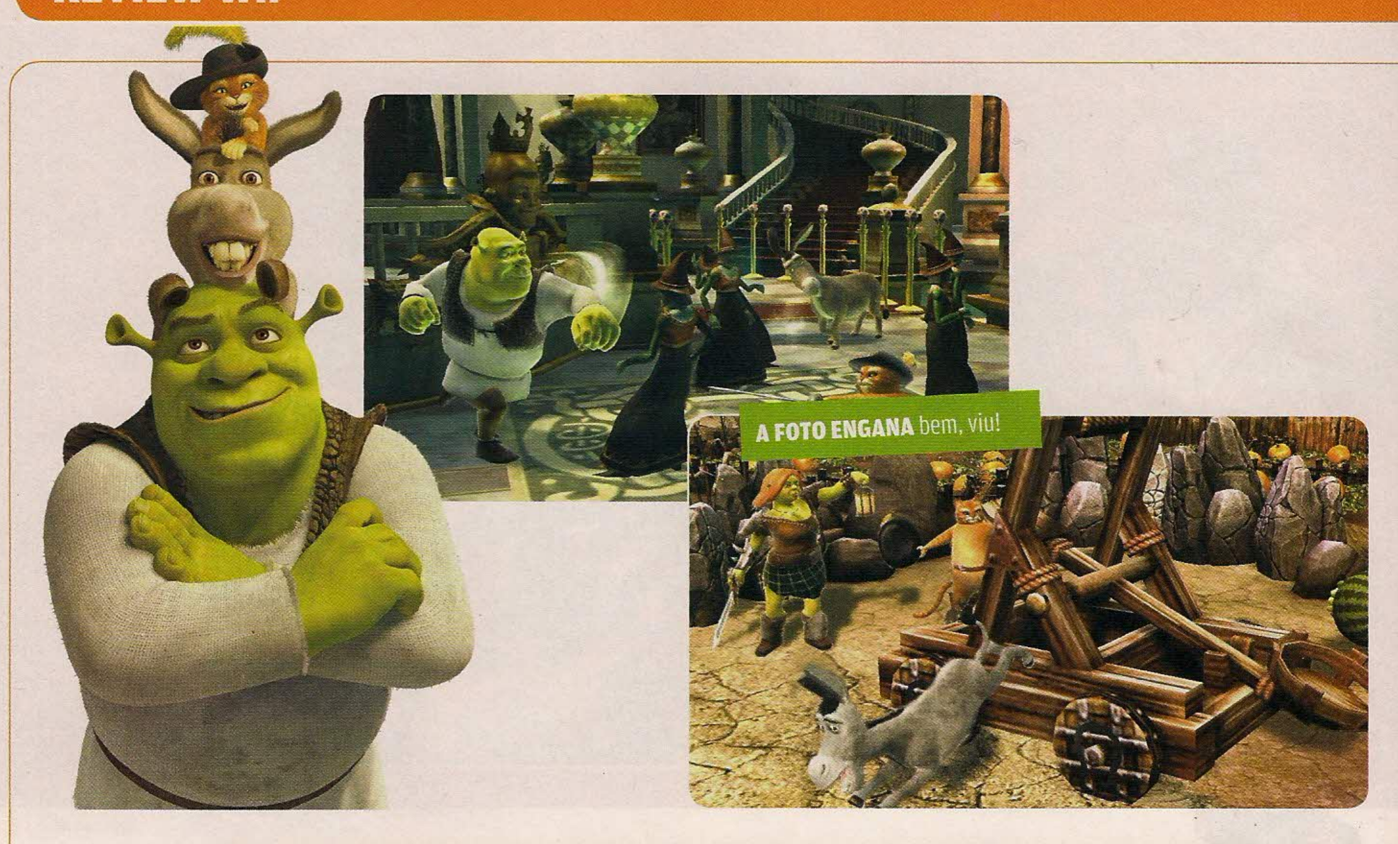
Cybertron Adventures é curto e repetitivo, uma combinação letal nos dias de hoje. Porém não deixa de oferecer alguns poucos bons momentos.

— Carlos Oliveira



Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Next Level Games
Gênero: Rail Shooter
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 8.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 6.0
Replay: 4.0
Nota Final: 6.5



A FOTO ENGANA bem, viu!

SHREK FOREVER AFTER

O OGRO VERDE E ESQUISITO JÁ VAI TARDE!

O OGRO VERDE, FEIO E COM BAIXA AUTO-ESTIMA (TAMBÉM PUDERA) está se despedindo nos cinemas com o filme Shrek, Para Sempre, como todo filme de férias, acabou ganhando sua versão para videogame.

Algumas franquias conseguem milagres, como Alice no País nas Maravilhas, que tem um game muito melhor do que o filme. Porém o mesmo não acontece com a versão jogável de Shrek, Para Sempre. A Activision pisou feio na bola e criou um jogo tão insosso quanto o último filme do monstrão.

A história começa com Shrek fazendo um contrato com Rumpelstiltskin e indo parar em um mundo onde nunca se casou com a Fiona, nem é amigo do Burro e muito menos do Gato de Botas.

Assim, nesta versão "apocalíptica" de Tão Tão Distante, você pode jogar com Shrek ou com outros personagens. Cada um tem uma habilidade diferente: Shrek pode tanto segurar bombas quanto arrastar pedras pesadas, Fiona pode acender explosivos, Burro pode mudar a mira de objetos e abrir portas com seu coice, e por fim, Gato pode escalar muros indo a lugares onde os outros não podem ir. Misturando estratégia com aventura, você vai precisar das habilidades de cada um para seguir em frente. No começo chega a ser interessante trocar um por outro, mas com o tempo, acaba cansando.

Graficamente o game parece ter a tela borrada, dando uma sensação estranha de jogar.

Como, no meio do jogo, há cenas do filme feitas em CG, tudo parece ainda pior.

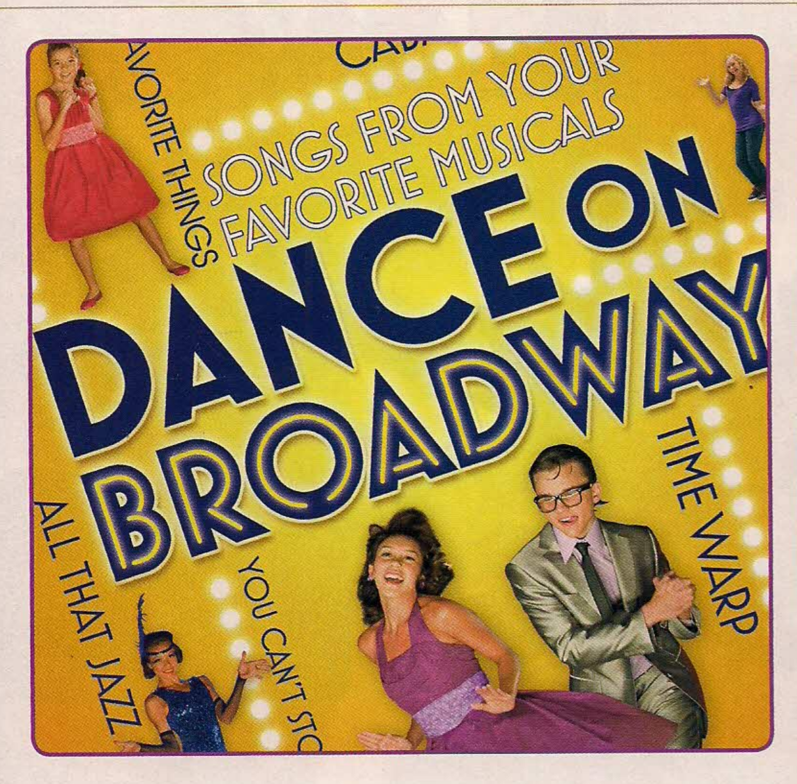
Decidiram que toda vez que o jogador pega dinheiro precisa balançar o Wii Remote, por isso depois de um tempo, quando você vê dinheiro o ignora, ou então, quer jogar o controle na parede.

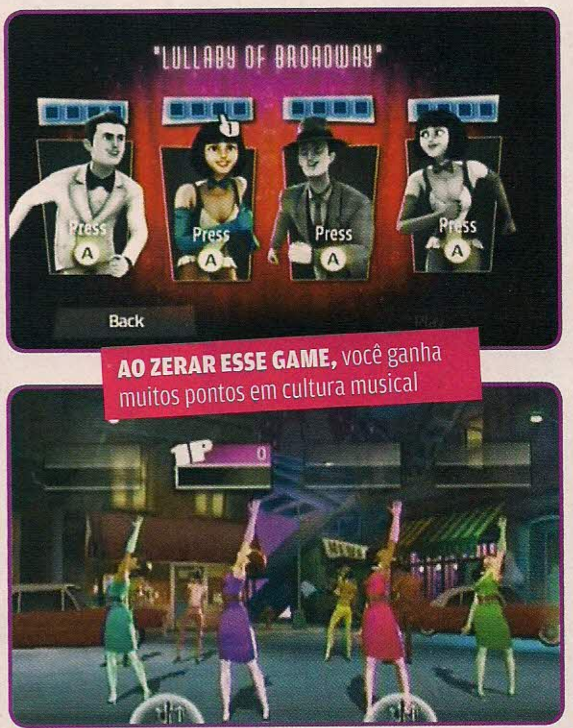
Shrek sempre foi um filme para família toda, trazendo piadas até de duplo sentido que só os adultos entendem. Infelizmente, Shrek Forever After é um jogo que não foi pensado assim. É um game chato e tedioso. Uma verdadeira piada sem graça para todos.

- Giuliano Peccilli

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision
Gênero: Aventura, Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
5.0





AO ZERAR ESSE GAME, você ganha muitos pontos em cultura musical

DANCE ON BROADWAY

DIVIRTA-SE COM AS CANÇÕES DOS SEUS MUSICAIS FAVORITOS!

NÃO HÁ COMO NEGAR QUE JUST DANCE MUDOU O PARADIGMA DOS GAMES DE DANÇA, E A ÚLTIMA E3 PROVOU ISSO: não havia apenas um, mas sim três jogos copiando o revolucionário título da Ubisoft. A empresa francesa, que não é boba nem nada, resolveu apostar ainda mais no gênero que ajudou a revitalizar e trouxe o inusitado Dance on Broadway, que é uma espécie de Just Dance com trilhas dos famosíssimos musicais da Broadway. E isso não significa que apenas as músicas foram trocadas, pois o game conta com inúmeras novidades em relação ao seu "irmão mais velho".

A começar pela mudança radical na direção artística do game. Se em JD havia apenas uma silhueta de um dançarino na tela, em DoB os gráficos são mais tradicionais, com personagens renderizados em tempo real. Tanto os cenários quanto os quatro avatares são únicos para cada canção, o que mostra o cuidado que tiveram com a ambientação do game. Ver o cenário de "All That Jazz" (Chicago) igual ao do musical de origem é de encher os olhos.

Uma coisa chata é que esses musicais possuem coreografias para serem representadas em palcos, e não vivenciadas nas pistas de dança. O resultado disso é que os movimentos são mais complexos e assim, menos divertidos que as coreografias de música pop, criadas para serem executadas por qualquer um.

TODO AQUELE JAZZ

É impossível falar de um game musical sem falar de sua trilha sonora, certo? E por incrível que pareça, é aqui que o jogo escorrega feio.

Não que a escolha das músicas seja ruim. Os fãs de musicais vão adorar a variedade das canções escolhidas, que vão desde peças mais infantis até algumas mais picantes. O problema está nas versões das músicas, executadas por cantores que não possuem pulmão o suficiente para colocarem impacto nas suas performances, que é o que esperamos quando falamos de Broadway. Até as músicas mais simples ficaram terríveis.

No fim das contas, apesar deste erro, Dance on Broadway merece todo crédito por ser suficientemente ousado e mirar em um público bem específico. Além disso, não deixa de ser um bom passatempo para os dançarinos de plantão enquanto Just Dance 2 não chega.

— Bruno Lazzarini



Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Musical
Jogadores: 1 a 4

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
7.0


DETONE tudo pelo caminho!





IGUALZINHO ao mangá!

DRAGON BALL ORIGINS 2

GOKU VOLTA EM UM GAME QUE PODERIA SER MUITO MELHOR!

DRAGON BALL É UM ÍCONE DA CULTURA JAPONESA NO MUNDO INTEIRO, CRIADO POR AKIRA TORIYAMA: Goku e seus amigos são conhecidos por todos, o motivo perfeito para virar um jogo. Mas Dragon Ball não virou apenas um, mas sim dezenas de jogos para todos os consoles que você possa imaginar.

Origins foi lançado em 2008 e foi o primeiro game do portátil a mostrar as aventuras de Goku ainda criança. Ele fez muito sucesso na época, mas tinha apenas uma parte das aventuras do garoto com rabo de macaco.

Por isso, Dragon Ball Origins 2 chega ao DS com o segundo arco de histórias da saga, focada na organização Red Ribbon, que tem como seu líder um vilão ganancioso que obviamente quer as 7 esferas para dominar o mundo.

O jogo segue o estilo do primeiro, misturando ação e aventura com um toque (pequeno) de RPG.

Encontramos Goku tendo seu bastão roubado por um macaco. Parece absurdo, mas é assim que você vai começar o jogo, numa mistura de tutorial com ação, para pegar os movimentos. Entre jogar com a Stylus ou com o direcional, sou de uma geração mais velha que prefere mais apertar botões do que usar a tela de toque. Mas em ambos os casos o personagem é fácil de se controlar. O ideal é deixar a configuração de ambos, assim quando você não sabe o que fazer, pode tentar usar ambas solução. Origins 2 é separado por fases e estágios ao estilo clássico "Super Mario" de ser. Na conclusão de cada estágio você vai para a tela de seleção para escolher se vai para frente, ou refazer uma fase. A trilha sonora é chata e sem carisma estragando toda a ambientação do desenho animado. Como bônus o game tem entre os extras, o jogo de NES, Dragon Ball ShenLong No Nazo, game lançado nos EUA há muito tempo com o nome de Dragon Power.

Dragon Ball Origins 2 é divertido, bonito e segue um pouco da história, mas ao mesmo tempo é bobo, sem nenhuma evolução no gameplay. Jogue mesmo só pelo carisma de Goku.

— Giuliano Peccilli

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Bandai
Desenvolvimento: Game Republic
Gênero: Aventura Ação
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 8.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final:
6.0


HINTZE



RPG E BEJEWELED, uma mistura exótica que deu certo!

PUZZLE QUEST 2

APESAR DE ALGUMAS DIFERENÇAS, A SÉRIE CONTINUA VICIANTE



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Infinite Interactive
Desenvolvimento: D3 Publisher
Gênero: Quebra-cabeça / RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 6.5
Som: 6.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.5
Replay: 8.0
Nota Final:
8.0

ÀS VEZES, AS MELHORES IDEIAS ESTÃO NOS LUGARES MAIS INESPERADOS. Ou, no caso de Puzzle Quest, nas combinações mais absurdas. Quem diria que usar a simples mecânica de um jogo de quebra-cabeças, no qual você tem que combinar três gemas da mesma cor, poderia servir como abstração do combate de um RPG? Mas foi exatamente esse toque de familiaridade em um gênero visto como difícil que fez do original PQ um jogo tão viciante. E agora, apesar de alguns tropeços pelo caminho (o spin-off Galactrix), a desenvolvedora D3 finalmente lança Puzzle Quest 2 que, em comparação ao seu antecessor, simplifica alguns elementos e adiciona outros, mas mesmo assim continua viciante.

Um lembrete para os que não conhecem Bejeweled: em um tabuleiro 8 x 8, o seu objetivo é combinar as gemas em uma fileira de três ou mais da mesma cor. Originalmente isso só dá pontos, mas em Puzzle Quest as diferentes cores correspondem ao Mana, que são o combustível para usar as suas habilidades especiais. Existem também caveiras – que correspondem a um ataque direto ao oponente – e novas pedras em formato de punho que são pontos de ação requeridos por seus itens equipados (armas e escudos). Essa mecânica de quebra-cabeças é a abstração que é usada em tudo o que você faz na parte de RPG do jogo, desde ações triviais até o esperado combate contra monstros. Por exemplo, em uma parte você tem a nobre missão de ajudar a apagar um incêndio, e as gemas de punho servem para você acionar baldes de água. E esses mini-games se repetem em outras ações, como arrombar uma porta, abrir um baú para pegar tesouro e muito mais. É surreal, mas a execução é tão bem feita que você não se importa com o absurdo da ideia. Fãs do primeiro PQ vão notar algumas mudanças, nem todas para melhor, como a navegação que tem um ponto de vista mais próximo e isométrico, menor quantidade de status, os diferentes papéis das armas e armaduras e a arte, que mudou de um estilo inspirado em anime para um de fantasia ocidental totalmente genérico. É uma pena, pois a parte de RPG acabou ficando mais fraca, mas, mesmo assim, Puzzle Quest 2 é um jogo extremamente viciante.

— Edson Kimura



BRINQUE DE FAZ DE CONTA com os minigames!

TOY STORY 3

WOODY E BUZZ TAMBÉM SERÃO SEUS BRINQUEDOS FAVORITOS

BRONZE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: n-Space
Gênero: Ação
Jogadores: 1 a 2

Gráfico: 6.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:
7.0

SÓ DE OUVIR FALAR EM GAMES BASEADOS EM FILMES, sobe aquele frio na espinha. Tantas boas ideias tão mal aproveitadas pelas desenvolvedoras que a descrença acaba sendo o primeiro sentimento ao se jogar um título como Toy Story 3: The Video Game. Mas é justamente essa baixa expectativa que faz a aventura de Woody e Buzz Lightyear no Nintendo DS surpreender.

Veja bem, o game não é um jogão. Mas é (supreendentemente!) divertido e consistente para quem é fã do universo dos brinquedos com vida própria da Pixar. Os gráficos são razoáveis, as fases são bem desenhadas e a jogabilidade, apesar de seus problemas, funciona muito bem. Porém, o mais importante é que o jogo todo coloca você dentro do mundo que vemos no filme, no controle de Woody e Buzz Lightyear nas desventuras para salvar seus amigos brinquedos.

Toy Story 3: The Video Game é um jogo de plataforma 3D com vários minigames que fazem alusão às brincadeiras e imaginação. Por exemplo, enquanto Woody atravessa um quarto montado em um carro de brinquedo, ele faz de conta que está dentro de um carrinho descontrolado em uma mina no velho oeste – este é um dos minigames do jogo. O game não é nada hardcore e não tem penalidades como game over (nos minigames, a única penalidade que você pode sofrer é perder os pontos que dão pequenos prêmios), mas esses detalhes só reforçam o clima de brincadeira.

O game explora várias funções do DS, como o microfone. Você jogará com Woody e Buzz Lightyear, e cada personagem tem habilidades e comandos diferentes no modo principal, o Story Mode, que segue a história do filme, com leves diferenças. Mas se você não tiver assistido à animação nos cinemas, pode ficar sem entender o que acontece no jogo – e essa é a maior falha da versão de DS. Assim, o game só funciona para quem curte de verdade o mundo de Toy Story.

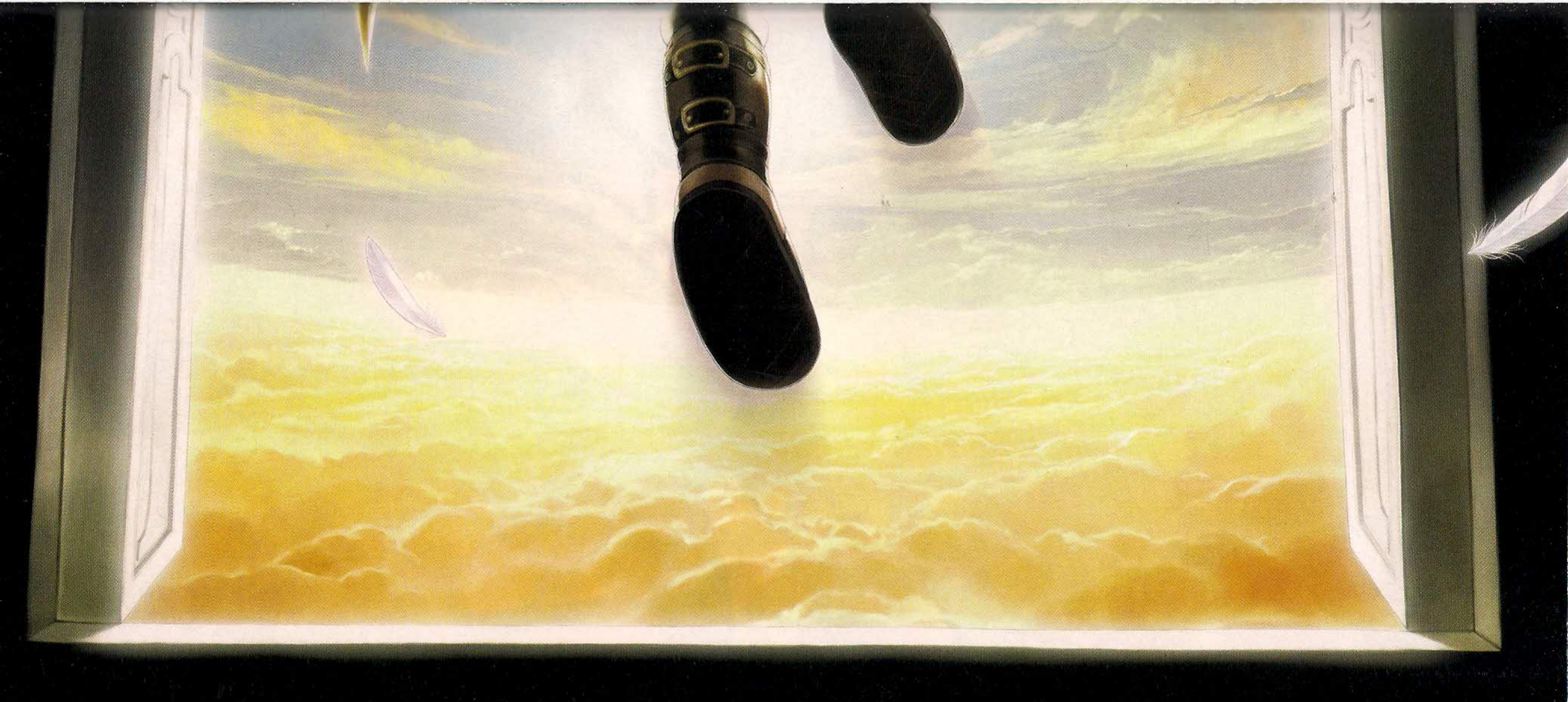
Enfim, é um ótimo game para quem adorou o filme e quer curtir um pouco mais a companhia de Woody, Buzz e seus amigos!

— Natalie Seki



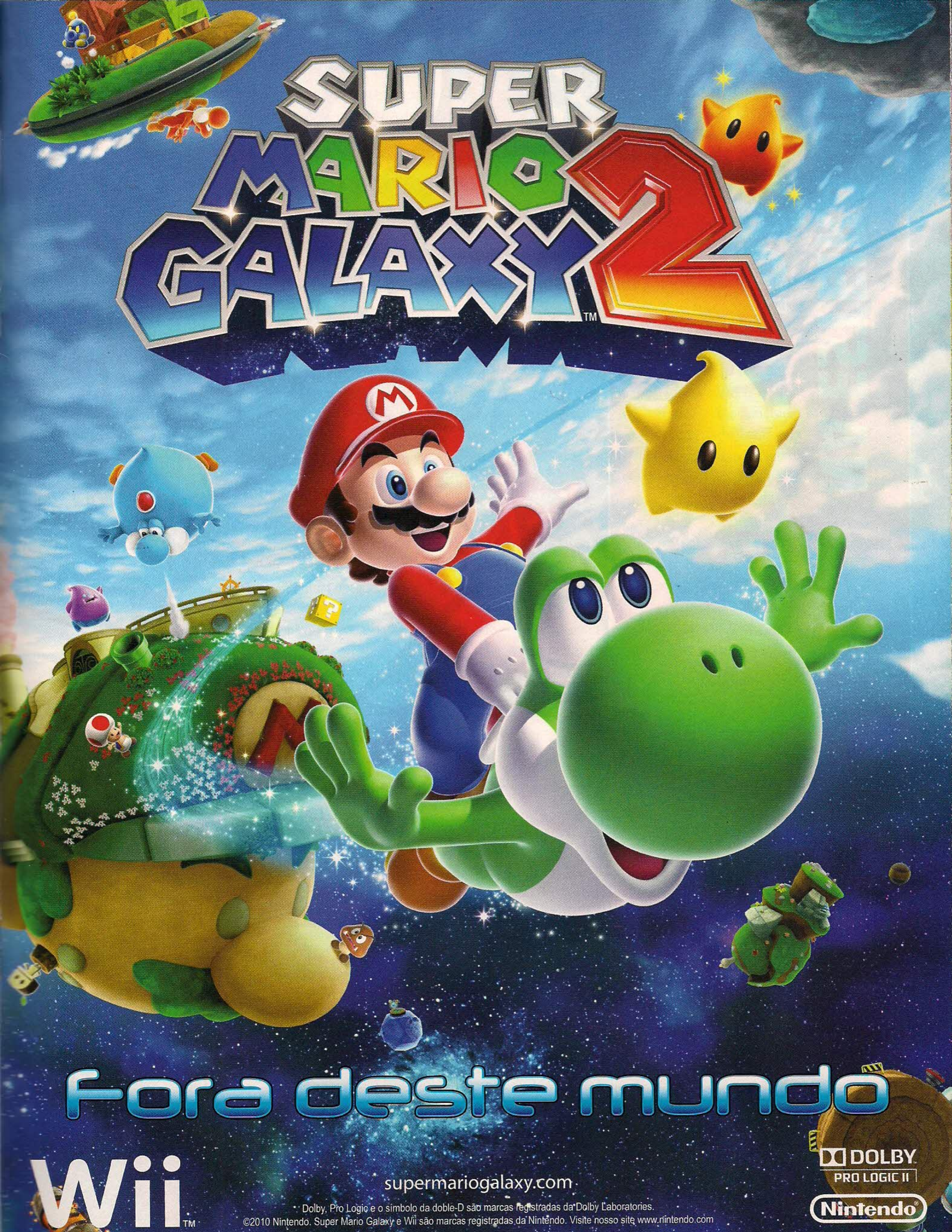

Nintendo®
World


Nintendo®
World



Kid Icarus™

UPRISING


SUPER MARIO GALAXY 2™
fora deste mundo
Wii™
supermariogalaxy.com
Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas registradas da Dolby Laboratories.
©2010 Nintendo. Super Mario Galaxy e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite nosso site www.nintendo.com
DOLBY
PRO LOGIC II
Nintendo®

NA ESTEIRA DOS JOGOS SAUDÁVEIS

Wii está à frente dos games que educam o próprio corpo

– Carlos Oliveira



Não tem quem goste de tomar injeção. Aquele instante com a dor aguda no braço parece durar dez minutos. Sabe qual é o segredo para doer menos? Não pensar na dor, e sim em coisas boas, lembrar dos hobbies, no Mario Galaxy novo ou na Samus (funciona muito bem).

Mas desconcentrar-se de uma agulha é fácil. Agora, como esquecer o tédio e desconforto de dois meses de fisioterapia, com exercícios repetitivos e só uma parede branca para olhar? Não seria melhor um pouco de cor e estímulos animados? Por que esses sessenta dias não podem ser uma brincadeira, dividida em fases, sendo a última quest a recuperação total? Quem não mora numa caverna sem internet já sacou que estamos pensando no Wii Fit. Mas calma, é sempre bom contextualizar.

Os games voltados para a saúde não começaram no Wii Fit. Na verdade, eles nem começaram sendo pensados na saúde. Jogos existem desde antes dos videogames – por incrível que pareça! – e sempre mesclaram aprendizado e entretenimento. Contudo, há jogos em que a diversão não é a lei, e isso também acontece nos eletrônicos. Na década de 1970 foi criado o termo "Serious Game", ou "Jogo Sério". Na época, pensava-se em tabuleiro e cartas, mas logo a ideia foi aplicada também às diversões virtuais. O que diferencia um Serious Game de um "comum" é que a proposta do sério é acima de tudo educar, usando a diversão para esse intuito. Enquanto a maioria dos games está voltada somente para o entretenimento, tornando o aprendizado secundário, um Jogo Sério faz você aprender se divertindo.

É possível pensar em vários gêneros: jogos para aprender línguas, apurar a matemática, aprender história, alfabetizar, os de treinamento militar, e, finalmente, aqueles voltados à melhoria da saúde do jogador. Ainda dentro da saúde, tem-se o bem-estar físico, psicológico e muitas outras vertentes. Brain Academy, disponível para Wii e DS, é um bom exemplo de Serious Game que busca trabalhar com habilidades cognitivas – a inteligência. O Wii Fit, em contrapartida, é claramente voltado ao físico.

A união de games e saúde pode funcionar de várias maneiras. Pode-se fazer um paciente se esquecer da dor ao se distrair num mundo virtual, fazer uma criança asmática lembrar-se da bombinha porque seu personagem virtual o faz, transformar a fisioterapia em uma brincadeira. Tudo isso com estímulo visual: o pé contundido dói menos em uma simulação de corrida num circuito alegre do que numa esteira situada numa sala sem graça. E também, transformar a recuperação em jogo deixa o processo mais claro e palpável. Com vários níveis definidos e medidores de progresso, é difícil não se empolgar e não ganhar auto-estima. Nesse nicho, o Japão



esteve à frente. A Namco já produz games especializados há duas décadas e imaginem vocês que a Konami tem uma rede de academias por lá. Os jogos de dança com tapete existem desde 1991, quando ela lançou o Dance Dance Revolution, que já foi muito estudado por médicos, possuindo benefícios à saúde comprovados.

Se os games-saúde têm essa trajetória toda, por que o Wii é especial? O Wii Fit, Wii Fit Plus e Wii Sports Resort ganharam o selo de aprovação da Associação Americana do Coração, mas há controvérsias, já que a Associação está recebendo 1,5 milhão de dólares pela parceria – justificando gastos em propaganda. Mas polêmicas à parte, a novidade do Wii Fit tem tudo a ver com o próprio Wii: ele trouxe os games de saúde para dentro de casa. A proposta de melhorar a forma física de forma séria porém se divertindo saiu dos consultórios médicos e dos estudos especializados, para tentar a sorte com a família inteira. O engraçado é que, com isso, voltamos ao começo: como o Wii é fácil de usar, pretendendo ser o mais intuitivo possível, é fácil adaptar-se a ele, seja você criança ou idoso, médico ou paciente. E se ele é tão simples, por que não usá-lo em hospitais?

O Hospital Lucy Montoro, na zona sul de SP, emprega o Wii para auxiliar na fisitoterapia. "Estamos fazendo estudos e os resultados têm sido muito positivos", comenta a fisioterapeuta Nathalia Borloni em visita da redação. A balança do Wii Fit é usada em exercícios para controle de equilíbrio, sempre acompanhados de médicos, em pessoas com deficiência física ou doenças incapacitantes. Geraldo Simão, paciente que testou o Wii Fit conosco por lá, gostou muito do jogo (ou seria atividade?). Tentou duas fases repetidas vezes, familiarizando-se gradualmente com a balança, e não quis parar. Geraldo, porém, faz uma ressalva: o custo. "Seria muito bom poder jogar em casa, mas não tenho condições", desabafa.

O próximo passo da Nintendo será o Vitality Sensor. O apetrecho, que infelizmente não deu as caras na E3 deste ano, ainda é um mistério, porém já se sabe que ele medirá a pulsação. Isso faz toda a diferença em exercícios – será possível entender melhor como seu corpo está reagindo ao esforço. "Com esse feedback, seria possível decidir quando continuar o jogo e quando parar", completa Nathalia Borloni. Fora do mundo sério, os jogos de terror ganham um potencial imenso. Já pensou morrer quando a sua batida cardíaca estiver muito alta depois de um susto? E é seu coração, não o do monte de pixels 3D na tela.

Então agora trinta minutos de Wii Fit por dia garantem cem anos de vida saudável? É hora de esquecer da caminhada diária e nada de dieta? Não mesmo! Prova? Boxe de verdade gasta três vezes mais caloria do que o do Wii Sports. "O uso do Wii é sempre complementar", sintetiza a fisioterapeuta. Casos de pessoas que mudaram de vida por causa dele são exceções, e é sempre necessário balancear a atividade gamer com as outras – ainda que ela seja saudável. Subir na balança da Nintendo não anula aquele sanduíche com queijo extra ou o rodízio de pizza do fim de semana. O segredo sempre é o equilíbrio! NW



SEM DERRAPADAS

Alunos da SAGA desenvolvem jogo para o site da fabricante de pneus Michelin

Com certeza, você já ouviu falar da Michelin. Criada em 1988, é uma das maiores fabricantes de pneus do mundo e referência em qualidade. Até 2006, foi distribuidora oficial de pneus para a Fórmula 1 e ainda é reconhecida pelo famoso Guia Michelin, que classifica hotéis e restaurantes. A divisão brasileira da Michelin tinha um projeto de jogo em flash para colocar em seu site. Para transformar a ideia em realidade, a empresa procurou a unidade da SAGA de Salvador. O empenho de um grupo de estagiários orientados pela coordenação da escola gerou o projeto e entregou o webgame em um prazo apertado, demonstrando o profissionalismo e comprometimento de toda a comunidade SAGA. Jeferson Pereira, aluno formado na SAGA, foi um dos envolvidos no projeto. Junto com sua equipe - Daniel Soares, Antônio Moisés, Paulo Márcio, Danilo Rodrigues e Luiz Gustavo) -, em três semanas produziu o jogo e entregou para a Michelin. "Todo o grupo sentiu-se muito feliz pela oportunidade de criar um jogo para umas das maiores empresas do mundo, mesmo que preocupados com o curto prazo", contou Jeferson.

Para realizar o projeto, a equipe passou por diversas etapas. A primeira foi de pesquisa, para entender o máximo sobre o assunto em questão. Depois, partiu para a ilustração que, segundo Jeferson, "foi a parte mais fácil, já que todos da equipe sabem ilustrar". Com as artes prontas, veio o estudo para programar todo o jogo. E, por último, a equipe trabalhou

Esses são os vencedores

em cima de melhorias e capri-chou para apresentar o projeto da forma como o pessoal da Michelin desejava.

Na entrega, muita alegria para os alunos que fizeram parte do projeto de sucesso. "Valeu muito a pena ter participado, foi mais uma experiência nas nossas vidas. É a SAGA de Salvador se destacando", disse Jeferson.

Para os alunos, essa foi uma oportunidade única de trabalhar para uma das maiores empresas do mundo e fazer portfólio. Mas será que pessoal da Michelin ficou satisfeito com o resultado? Rafael Barboza, analista de distribuição de marketing da companhia, falou sobre o projeto.

Como surgiu a ideia para o projeto?

Estávamos em campanha de vendas e para monitorar o trabalho das revendas criamos um site de acompanhamento. Mas precisávamos que o site fosse interativo e que motivasse o público a entrar e a permanecer online conosco, como forma de mostrar o interesse pela campanha. Foi então que pedimos para a SAGA desenvolver um jogo que promovesse a competição entre um carrinho Michelin e outros carrinhos que lembrariam a concorrência.

Por que a SAGA foi escolhida para fazer o projeto?

A SAGA foi indicada por um dos integrantes da nossa equipe de criação, que conheceu o trabalho da escola quando levou os dois filhos pequenos em uma feira de games patrocinada pela SAGA. Quando decidimos fazer o jogo, ele se lembrou que tinha o contato e procuramos a SAGA para ver se existia a possibilidade de fazermos algo em conjunto.

O resultado apresentado foi o esperado?

O resultado atendeu às nossas expectativas com sucesso. Precisávamos de um jogo simples, rápido e fácil de usar, pois não queríamos que os participantes tivessem dificuldades de jogar, nem que precisassem de muito tempo para concluir o jogo. Queríamos proporcionar um entretenimento dentro do nosso site e é o que o jogo da SAGA oferece.

Qual a importância de empresas como a Michelin trabalharem diretamente com centros de ensino como a SAGA?

Vejo principalmente a questão social de ajudar jovens a se desenvolverem profissionalmente e prepará-los para o mercado de trabalho.



MELHOR LUGAR PARA APRENDER ARTE DIGITAL

O nome SAGA não é à toa. Além de abreviar um conceito - School of Art, Game and Animation - reflete a saga de seus fundadores, Alessandro Bomfim e Roberto Alves, que há mais de dez anos acompanham o mercado de TI e lutam para transformar jovens em profissionais qualificados e competitivos para o mercado internacional de Computação Gráfica.

Com esse foco, a SAGA oferece 5 cursos: Start (computação gráfica para iniciantes); PlayGame (desenvolvimento de jogos em 3D); Marquise (voltado ao mercado de maquete eletrônica); Sinapse (curso completo de animação digital) e Infinity (animações em 3D para comerciais de TV e cinema).

Referência quando o assunto é arte digital e animação, a SAGA tem professores altamente qualificados, atendimento pedagógico, material didático impresso, laboratórios equipados com as mais modernas ferramentas de software e equipamentos de última geração como mesas digitalizadoras e workstations com iluminação especial para desenho e estúdios de Chroma Key e reconhecimento internacional da Autodesk e Adobe.

A SAGA tem 5 unidades: Lapa e Tatuapé, em São Paulo – SP, Centro, em Salvador - BA, Boa Viagem, em Recife – PE, e Taguatinga, em Brasília – DF.

SALVADOR NA FRENTE

Se depender da SAGA, a Bahia será um centro de mão de obra qualificada para trabalhar com arte digital: a unidade de Salvador está lançando um curso inédito de animação digital para a produção de comerciais de TV e cinema. Focado na interação entre objetos reais e em 3D, o curso Infinity é o único da Bahia a formar profissionais para uma área que não para de crescer e que carece de profissionais especializados.

Voltado para cineastas, diretores de arte, Motion Designers, VFX Designers, publicitários, ilustradores, artistas e pessoas, em geral, interessadas em se profissionalizar na área de efeitos especiais para vídeo, o novo curso abrange todas as etapas da criação de uma animação em 3D, desde a elaboração do roteiro até a pós-produção. Há aulas de desenho e Concept Art, que abordam a linguagem visual e suas formas de expressão, de Modelagem e Animação, sobre técnicas de mapeamento e texturização, iluminação, animação e rendering com Mental Ray, ferramentas e técnicas para a produção de modelos de criaturas, personagens de cartoons e objetos diversos voltadas para o mercado publicitário.

Já a etapa de pós-produção e estúdio de filmagem, abrange as principais técnicas utilizadas na produção de filmes, videoclipes e comerciais, interagindo com cenários e personagens reais com toda a fantasia do 3D. Essa etapa do curso aborda também técnicas de correção de cor, luz, Camera Tracking, Chroma Key e demais efeitos visuais.

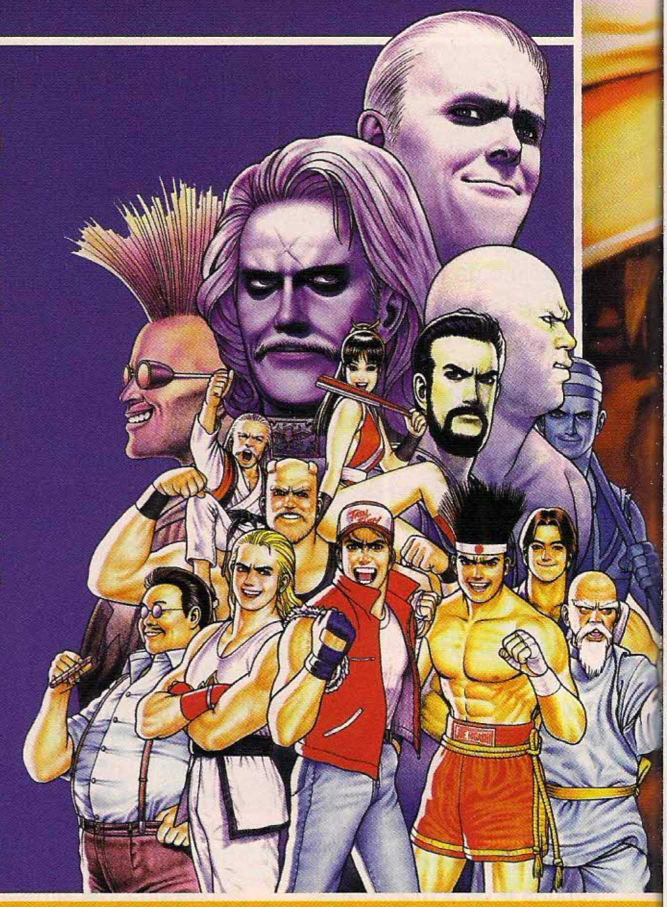
"Nosso aluno produz em sala de aula como se estivesse produzindo para o mercado. Todos os trabalhos propostos são focados em situações cotidianas que ele certamente viverá em uma agência ou produtora", diz Diego Mendel, coordenador do curso Infinity da unidade da SAGA em Salvador. "Vamos suprir esse mercado com profissionais capacitados e prontos para assumir grandes projetos."

O curso Infinity tem a duração de um ano (432 horas de aula) e, por enquanto, está disponível apenas na unidade da SAGA de Salvador.



A HISTÓRIA DOS GAMES DE LUTA!

Saiba tudo sobre combos, especiais e... POWER GEYSER! – Bruno Lazzarini



Na Nintendo World #135, conhecemos o início e o estouro dos fighting games, incentivado principalmente pelo sucesso de Street Fighter II. Agora, vamos conferir os games da maior rival da CAPCOM: a SNK, que foi a outra grande responsável pelo sucesso do gênero!

FATAL FURY

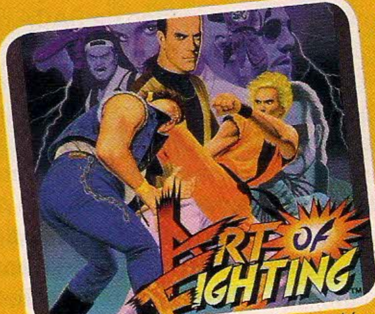


(1991) FATAL FURY

Embarcando no sucesso de Street Fighter II, a SNK resolveu lançar também seu próprio game de luta: Fatal Fury. Apesar de não ser um game tão bom para os padrões de hoje (enquanto SF ainda mantém uma jogabilidade sólida), FF foi um jogo importante pois trouxe grandes novidades, como a mudança de planos, a passagem de tempo nos cenários de acordo com o round e as lutas de 2 personagens contra 1, que foram chamadas de "Dramatic Battle" na série Alpha de SF.

Apesar de sair depois de SF, o game conta com apenas 3 personagens selecionáveis: Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi. A história, apesar de simples, foi início de uma grande saga: na fictícia cidade de "South Town", os irmãos Bogards entram no torneio "King of Fighters" com o intuito de se vingar do financiador da competição, o rei do crime Geese Howard, que matou seu pai.

Disponibilidade: Fatal Fury: King of Fighters (WiiWare/NeoGeo)



(1992) ART OF FIGHTING

Houve uma época na qual o tamanho dos personagens eram limitados pela potência das placas, por conta da dificuldade de utilizar sprites grandes na tela: além da limitação de memória. Se você notar bem, desde Yie Ar Kung Fu, os personagens foram ficando cada vez maiores e mais coloridos, mas a SNK resolveu chutar o pau da barraca e criar personagens gigantescos que ocupavam quase toda a tela. Claro que se fosse só assim, não haveria espaço para os lutadores se movimentarem, então ela foi além e inovou também adicionando zoom nas batalhas: assim o cenário poderia ser grande e os personagens diminuiriam quando estivessem distantes. Outra coisa bacana foi a barra de energia para golpes. Por mais que seja chato administrá-la, sem dúvida nenhuma foi uma inspiração para as barras de "supers" no futuro. Além disso, haviam golpes devastadores, que foram os precussores dos golpes de grande impacto.

E não é só isso: foi em Art of Fighting que o "taunt", a conhecida provacação, surgiu! Ela era extremamente útil, pois tirava uma parte da barra de espírito do oponente.

Disponibilidade: Art of Fighting (WiiWare/NeoGeo)





SUPER COMBO FINISH

Se a CAPCOM criou toda a base dos games, foi a SNK a responsável por deixá-la cada vez mais rica e interessante.

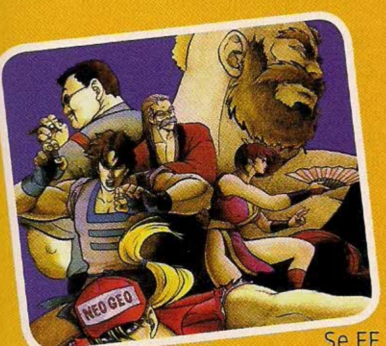
Os "especiais", como chamamos aqui no Brasil, foram criados no primeiro Art of Fighting. E não estamos falando do Haoh Shokohken, que era aprendido em Bonus Games e executado apenas com grande parte da barra de espírito cheia, e sim do lendário Ryuuko Ranbu, aquele golpe conhecidíssimo onde Ryo e Robert detonam o inimigo na porrada. Para executá-lo, além da barra de espírito maior que 75%, a barra de energia deveria estar com menos de 25%, ou seja, eles tinham que estar na bica! Mas valia a pena: o golpe tirava mais da metade da vida do oponente!

A SNK também implementou esse sistema em Fatal Fury 2, chamando-o de Desperation Moves (DM), nome que virou padrão em seus games para todos os golpes do tipo. Em FF2, era necessário ter menos de 25% da vida para dar golpes arrasadores, que em geral eram versões poderosas de golpes normais. Como FF2 tinha uma grande variedade de personagens, soltar um DM durante uma luta contra um amigo era um evento, principalmente pela complexidade dos comandos (para a época).

No ano seguinte, a SNK criou uma barra para danos em Samurai Shodown, que ia preenchendo à medida que o personagem levava porrada. Quando cheia, o personagem ficava bem mais forte, o que pode ser considerado um precussor dos modos com a "barra estourada" em KOF.

Já em 1994, a CAPCOM criou a barra destinada apenas à utilização desses golpes, que ela chamou de Super Combo, mas que ao invés de ter que ser carregada concentrando KI (como em AOF) ou apanhando (como em Samurai Shodown), aqui quem batesse mais era recompensado com a possibilidade de dar um golpe arrasador. No mesmo ano, a SNK colocou várias opções em KOF 94: para dar um DM, você tinha que estar ou com menos de 25% de vida, ou com a barra de especial cheia, que poderia ser preenchida tanto apanhando quanto concentrando o KI. Com a barra cheia, o personagem ficava também mais forte: outra herança de Samurai Shodown.

E a possibilidade de acumular várias barras de especial? Essa foi a CAPCOM quem inventou, em Darkstalkers: The Nightwarriors (1995) e depois em Street Fighter Alpha, que também contava com Super Combos em vários níveis, dependendo da quantidade de botões apertados (nível 1, 2 e 3), deixando os golpes ainda mais arrasadores. A SNK não deixou barato e também implementou os Super Desperation Moves (SDM) em KOF 96, sendo necessária a barra cheia e a energia piscando (menos de 25%). Desde então, claro que houve mudanças nos sistemas, mas a base não mudou muito. Foi muita evolução em apenas 3 anos.

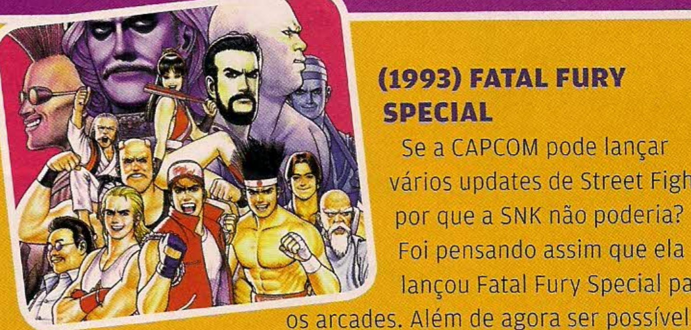


(1992) FATAL FURY 2

Se FF já era inspirado em SF 2, FF 2 teve ainda mais tempo para se inspirar nele: os lutadores abandonaram South Town e agora cada personagem é representado por um país, como no jogo da CAPCOM. Além disso, o número de lutadores também é o mesmo (8 selecionáveis mais 4 chefes), inclusive a idéia de dois deles (um boxeador americano e um espanhol). Entretanto, o jogo possui muita personalidade e trouxe pela primeira vez a ninja Mai Shiranui para o deleite de todos os marmanjos.

Além disso, os cenários são um show à parte, não só pelas mudanças de tempo entre os rounds, mas também por alguns estarem em movimento, como a balsa em Veneza (Andy) e o trem nos Estados Unidos (Terry). Para fechar com chave de ouro, nada como uma luta contra o último chefão (Wolfang Krauser) ao som de uma sinfonia de Mozart. Épico!

Disponibilidade: Fatal Fury 2 (WiiWare/NeoGeo)



(1993) FATAL FURY SPECIAL

Se a CAPCOM pode lançar vários updates de Street Fighter, por que a SNK não poderia? Foi pensando assim que ela lançou Fatal Fury Special para os arcades. Além de agora ser possível controlar os 4 chefões (Billy, Axel, Lawrence e Krauser), três personagens retornam do primeiro para serem jogáveis pela primeira vez (pelo menos no arcade): Tung Fu Rue, Duck King e Geese Howard. Epa, peraí. O Geese não tinha morrido? Pois é, o Geese ressuscita a todo momento, é pior que personagem de Dragon Ball ou histórias em quadrinho americanas. Tudo bem, já que a gente adora ele! Quando foi lançado, foi também o jogo de luta com mais persoangens diferentes até então (15), sendo que ainda havia a possibilidade de enfrentar Ryo, caso não perdesse nenhum round, ao final do game.

Disponibilidade: Fatal Fury Special (WiiWare/NeoGeo)



(1993) SAMURAI SHODOWN

Inovando mais uma vez, a SNK trouxe os jogos de luta para o período dos samurais, com o consagradíssimo Samurai Shodown. Com um elenco de matar, um vilão andrógino que todos achavam que era uma mulher (Amakusa), muito sangue e até finalizações violentas, SS fez grande sucesso em todo mundo. A grande vedete era o uso de diferentes armas, inédito até então. Cada personagem era mestre com uma delas, que variava desde espadas até garras e correntes.

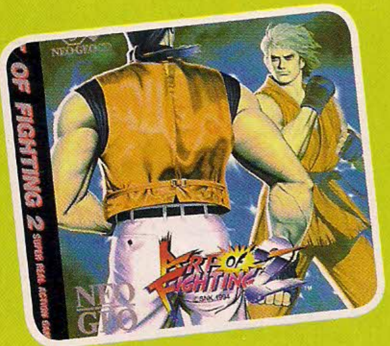
Por conta disso, o ritmo do jogo era diferente de tudo que havia, pois cada golpe podia tirar uma grande quantidade de energia. Para mostrar esse impacto todo, sempre que havia um golpe forte o jogo dava um slowdown (intencional) gigantesco para mostrar a intensidade da pancada. O zoom presente em AOF também foi aprimorado, apresentando-se de forma muito mais suave dessa vez.

Uma curiosidade é o juiz no fundo: cada vez que alguém tomava um golpe, ele também interferia na luta, jogando itens que poderiam tanto ajudar como atrapalhar os lutadores.

Disponibilidade: Samurai Shodown (WiiWare/NeoGeo) ou Samurai Shodown Anthology (Wii)



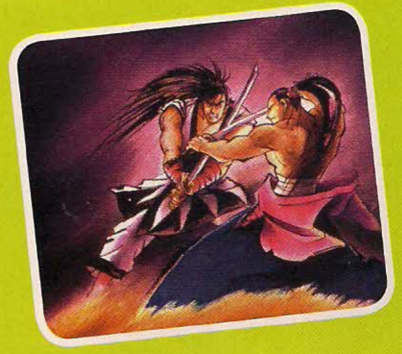
SAMURAI SHODOWN



(1994) ART OF FIGHTING 2

Se Art of Fighting foi um game extremamente vanguarda, AOF2 não trouxe grandes novidades para o mundo. Não que isso seja ruim: só o fato de ter diversos personagens para escolher já tava bom demais.
Em termos de storyline, entretanto, ele é super importante: afinal de contas, a primeira edição do torneio "The King of Fighters" acontece ali, organizado pelo ainda jovem e futuro rei do crime Geese Howard, que está se tornando uma das figuras mais temidas de South Town.

Para quem gosta de desafios, esse é um game imperdível, pois é considerado até hoje um dos fighting games mais difíceis da história. Vai encarar?
Disponibilidade: Art of Fighting 2 (WiiWare/NeoGeo)



(1994) SAMURAI SHODOWN 2

Samurai Shodown 2 é tido por muitos como o melhor game produzido pela SNK. Não é para menos: tudo no game é extremamente impecável. Os cenários são lindíssimos, a trilha sonora fantástica, as animações fluidas e um elenco de matar, adicionando personagens únicos ao que já era bom na versão anterior. Foi o primeiro game a contar com um sistema de Parry, bem antes de Street Fighter 3 ver a luz do sol. Foi incluído também Desperation Moves (assim como nos outros games da SNK), mas ao invés de eles inflingirem um dano massivo, eles quebravam a arma do oponente – o que deixava-o em completa desvantagem. Imperdível!
Disponibilidade: Samurai Shodown 2 (WiiWare/NeoGeo) e Samurai Shodown Anthology (Wii)





(1994) THE KING OF FIGHTERS' 94

Finalmente, o torneio do rei dos lutadores estreou como um jogo único, deixando de ser um torneio que acontece em Art of Fighting e Fatal Fury. Com o intuito de ser um crossover de jogos da SNK, The King of Fighters' 94 foi um dos games mais ousados que a empresa fez.

Ao invés do tradicional um contra um, em KOF'94 o jogador escolhia um trio de lutadores, cada um representando um país. Imagina o furor que isso causou na época!

Claro que todos estavam loucos para verem Terry quebrando o pau com o Robert, mas os outros personagens também esbanjavam carisma. Quase todos vinham de outros games antigos da SNK, com exceção do time do Japão. Quem imaginaria que Kyo, Benimaru e Daimon teriam força para protagonizar uma das maiores séries da SNK e deixar para trás os astros de FF e AOF? Mas foi o que aconteceu!

O número de personagens também era surpreendente: eram 24 no total, divididos em 8 times! Isso sem contar os chefes Saisyu e Rugal, que tiraram o sono de muitos gamers. A esquiva foi introduzida nesse game e era essencial para fugir dos apelões que só ficavam soltando magia de longe.

A cronologia, entretanto, foi pro espaço! Afinal de contas, se há quase 20 anos de diferença entre AOF e FF, como se justificaria a turma do AOF estar jovenzinha em KOF? Formol? Nada disso: é simplesmente a mágica de "vamos ignorar isso e colocar os personagens da forma como eles foram criados". Então, lembrem-se sempre disso: não leve muito a sério as relações de tempo entre essas franquias, porque é uma zona! Com o lançamento de KOF 94, uma nova era estava para começar, e a SNK nem tinha ideia disso!

Disponibilidade: The King of Fighters' 94 (WiiWare/NeoGeo) e The KOF Collection: The Orochi Saga (Wii)



(1995) THE KING OF FIGHTERS' 95

Começando a tradição (quebrada recentemente) de lançar KOF anualmente, a nova edição do torneio contava com duas grandes novidades: a primeira delas era a possibilidade de editar o time ao gosto do freguês, o que por si só já fazia ela valer a pena. Mas a entrada de Iori Yagami na competição não pode ser menosprezada, o rival de Kyo Kusanagi se tornou um dos maiores ícones dos fighting games! Quem diria hein?

A história começou a tomar forma nessa versão também, dando início à melhor saga de todos os jogos de luta, a "Saga de Orochi". Mas a coisa só ia esquentar na próxima versão...

Disponibilidade: The King of Fighters' 95 (WiiWare/NeoGeo) e The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)

(1996) THE KING OF FIGHTERS' 96

Verdade seja dita: apesar de divertidos, KOF 94 e KOF 95 ainda tinham uma jogabilidade muito simples e baseada em SF. Por que não modificar todo o esquema do jogo e revolucionar mais uma vez? E foi o que a SNK fez. KOF 96 chocou jogadores de todo mundo ao mudar tudo o que as pessoas conheciam não só sobre a série, mas também com os jogos de luta. Quem não se lembra do choque ao ver algumas magias não chegando até o fim da tela? E a velocidade das lutas? E a esquiva que tinha se tornado uma roladinha para frente? E a possibilidade de correr ao invés de dar uma avançada? Foram tantas as mudanças de KOF 96 que nenhum outro KOF conseguiu repetir o feito, tornando-se a base de toda a série até hoje. Isso sem contar que a SNK ainda matou todos seus fãs do coração ao colocar um time só com os chefões de FF e AOF no game: o Boss Team, formado por Geese, Krauser e Mr. Big. Pouca apelação né? E ainda tem mais: a inclusão dos Super Desperation Moves também foi super bem vinda, deixando as lutas ainda mais tensas. O número de lutadores aumentou dessa vez, passando de 24 para 27, e a história foi importantíssima nessa versão, sendo contada por várias cutscenes e deixando todos intrigados em relação ao poder do vilão Orochi.

Disponibilidade: The KOF Collection: The Orochi Saga (Wii)

(1997) THE KING OF FIGHTERS' 97



Dessa vez a ousadia da SNK foi longe demais: ao tentar criar uma ambientação mais plausível, ela assumiu de vez que KOF era um grande torneio conhecido por todos e os cenários refletiam isso, com filmadoras e torcidas muito bem organizadas. O problema não foi exatamente esse. Em alguns cenários, não havia as tradicionais músicas, e sim som ambiente. Tudo bem que eles eram bem interessantes, mas dava uma sensação de vazio... a não ser quando enfrentávamos algum personagem que tinha sua música, como Terry ou Athena. Sim, esse foi o primeiro game a trocar músicas por personagens (e não cenários), mas bem que poderia ser por times né?

Apesar disso, a jogabilidade foi bem refinada e todos os personagens ganharam um novo especial. Mas é a história quem rouba a cena, encerrando com chave de ouro a maior e melhor saga dos jogos de luta.

Disponibilidade: The KOF Collection: The Orochi Saga (Wii)

(1998) THE KING OF FIGHTERS' 98



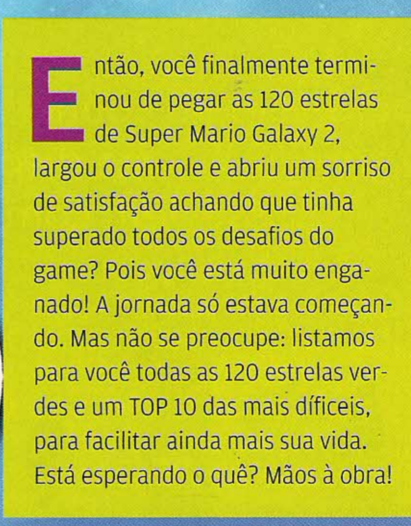
Com o final da saga de Orochi, por que não fazer um Dreamatch? Esse conceito, inventado em KOF 98, significa o seguinte: vamos colocar todos os personagens bacanudos que tiveram mas não estão mais por conta da história. Ou seja, uma desculpa bem esfarrapada, mas justificada, de colocar personagens que não deveriam mais aparecer nos jogos por conta da cronologia. Uma versão ainda mais ajustada e refinada de KOF 97, é até hoje considerada por muitos a melhor versão, com muitos personagens, cenários, músicas (dessa vez nada de silêncio) e pouco desequilíbrio entre os personagens (para os padrões da série). KOF 98 é uma celebração, uma comemoração de uma franquia que em 5 anos conseguiu deixar a CAPCOM no chinelo e, finalmente, se tornar o rei dos lutadores.

Disponibilidade: The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)

O BRILHO DAS ESTRELAS VERDES

As jóias verdes perdidas nas galáxias de Super Mario Galaxy 2

— Acauã Barreto e Marina Val



Então, você finalmente terminou de pegar as 120 estrelas de Super Mario Galaxy 2, largou o controle e abriu um sorriso de satisfação achando que tinha superado todos os desafios do game? Pois você está muito enganado! A jornada só estava começando. Mas não se preocupe: listamos para você todas as 120 estrelas verdes e um TOP 10 das mais difíceis, para facilitar ainda mais sua vida. Está esperando o quê? Mãos à obra!

HABILIDADES ACROBÁTICAS DO ENCANADOR (VERSÃO 2.0)

Aprenda como executar alguns dos movimentos essenciais para conquistar todas as estrelas

Long Jump: Enquanto Mario corre, segure o botão Z do Nunchuck e em seguida pule com o botão A do Wii Remote.

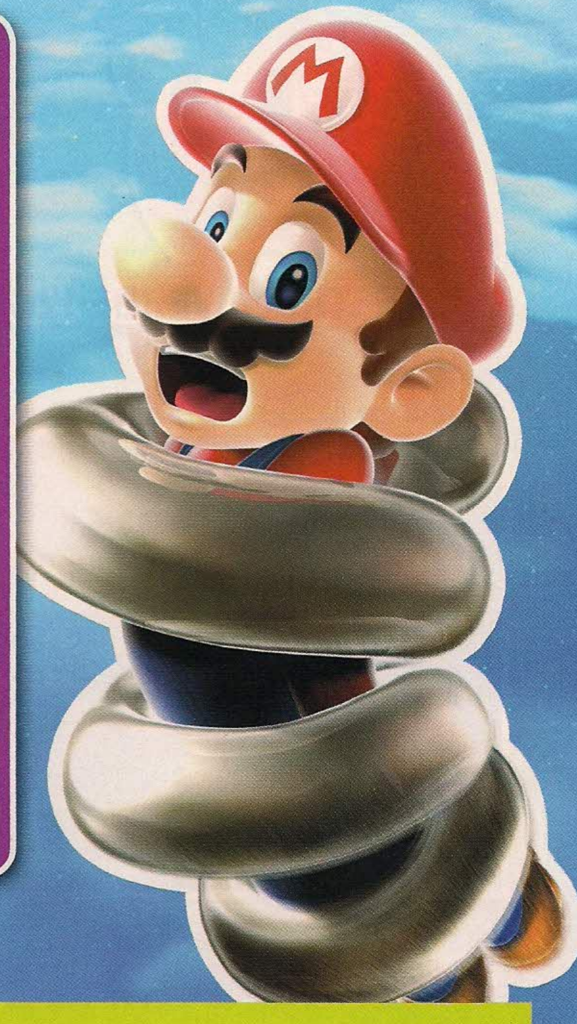
Wall Jump: Pule em direção a uma parede para que Mario se apóie nela, em seguida pule novamente para que o encanador siga na direção oposta a ela.

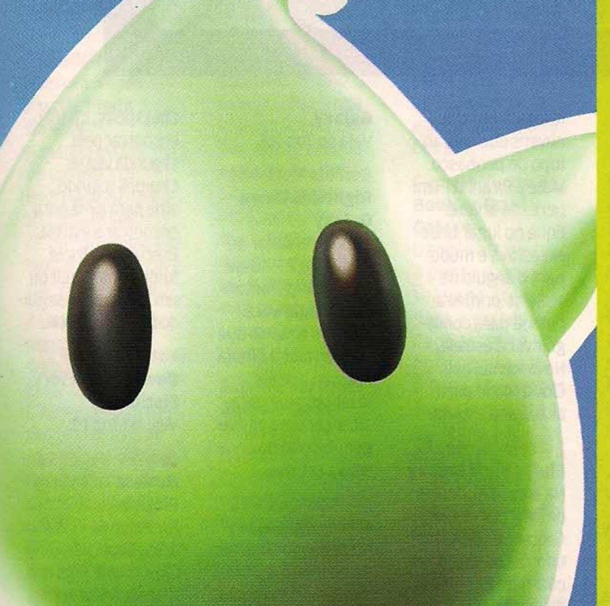
Spin Attack: Sacuda o Wii Remote para que Mario gire e possa, além de atingir os inimigos pelo caminho, aumentar um pouco o potencial de seus pulos.

Somersault: Sem se movimentar, segure o botão Z do Nunchuck e em seguida pule com o botão A, para que o encanador dê um salto mortal de costas e voe mais alto do que o de costume.

Triple Jump Somersault: Com Mario correndo, pule três vezes seguidas de modo que o bigodudo não dê nenhum passo entre um pulo e outro, para que ele execute um salto de causar inveja até em Daiane dos Santos.

Flutter Jump: Montado em Yoshi, pule e mantenha o botão A pressionado para que o dinossauro faça aquele esforcinho a mais para chegar mais alto. Para ir mais alto ainda, desmonte dele no final do salto e em seguida utilize um Spin Attack.





10 ESTRELA VERDE 116

Stone Cyclone Galaxy

Execute um Long Jump a partir da parte de trás da plataforma onde a Power Star estava. Simples? Nem um pouco. A câmera não permite que você veja em que profundidade a estrela está, e por mais que você acerte a direção, irá precisar de algumas tentativas até acertar o pulo para tocá-la. Lembre-se de usar o Spin Attack quando estiver próximo da estrela para tentar corrigir sua direção uma última vez.





9 ESTRELA VERDE 120

Flip-Out Galaxy
No final da fase, do lado direito das paredes que você precisa escalar com Wall Jumps, um pouco antes de chegar à Power Star. O macete aqui é quebrar o cristal da Power Star para que os clones desapareçam, para só então voltar e pegar a estrela verde.



8 ESTRELA VERDE 115

Stone Cyclone Galaxy
Depois de passar pela fenda gigante com as plataformas que se movem sobre a água, você verá a estrela acima do começo do caminho para a próxima área. Execute um Triple Jump Somersault para alcançá-la. O timming deve ser perfeito para que você não acabe sendo esmagado pelo bloco gigante. Para facilitar, use os botões que deixam tudo mais lento.



AS 120 ESTRELAS VERDES!

MUNDO 1

Estrela Verde 1
Sky Station Galaxy
Logo no início da fase você poderá encontrar a primeira estrela verde atrás da casa de Yoshi.

Estrela Verde 2
Sky Station Galaxy
Na parte interna da estação espacial, passe pelas engrenagens até encontrar o teleporte para o planeta bônus e a estrela verde logo acima dele.

Estrela Verde 3
Sky Station Galaxy
No segundo planeta, siga até a Launch Star e vire a câmera para visualizar e pegar a estrela verde atrás da construção.

Estrela Verde 4
Yoshi Star Galaxy
Chegue com Yoshi na elevação próxima ao primeiro ovo do dinossauro. Use o Flutter Jump com ele e em seguida desmonte com um pulo para alcançar a estrela que está acima da Comet Medal.

Estrela Verde 5
Yoshi Star Galaxy
À direita da fruta laranja gigante no final da primeira área, use o Flutter Jump de Yoshi para chegar até a estrela que está escondida em uma cratera na lateral do vulcão.

Estrela Verde 6
Yoshi Star Galaxy
Na parte final, siga o mesmo caminho da Power Star, mas dessa vez para a esquerda nas margaridas que Yoshi usa para prender a língua.

Estrela Verde 7
Spin-Dig Galaxy
No segundo planeta, onde você deve usar a Drill para chegar até a Launch Star, procure pela estrela sobre a grade que separa os dois lados do planeta.

Estrela Verde 8
Spin-Dig Galaxy
No terceiro planeta, acima das plataformas amarelas que mudam de tamanho. Partindo da plataforma onde há um círculo de moedas, execute um Somersault para alcançar a estrela.

Estrela Verde 9
Spin-Dig Galaxy
Na segunda área, assim que você usar o Drill e atravessar para a próxima sala, você verá a estrela acima da sua cabeça. Deixe que um dos monstros amarelos o acerte para perder a Drill. Execute um Somersault seguido de um Wall Jump para alcançá-la.

Estrela Verde 10
Fluffy Bluff Galaxy
Logo acima de você, assim que chegar à galáxia, procure uma Cloud Flower para conseguir chegar até a estrela.

Estrela Verde 11
Fluffy Bluff Galaxy
Suba a escada formada por três nuvens que leva ao topo do penhasco. Mate a Piranha Plant perto da árvore, fique no lugar onde ela estava e mude para o ângulo de visão de primeira pessoa para conseguir ver a estrela. Novamente, use Cloud Mario para alcançar a estrela.

Estrela Verde 12
Fluffy Bluff Galaxy
Na área final, depois de falar com o Toad Captain, fique na plataforma de madeira e olhe para a esquerda da montanha. Use a Cloud Flower para ir até o pico verde com a estrela no topo.

Estrela Verde 13
Rightside Down Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 14
Rightside Down Galaxy
Depois de voltar do 3D para o 2D, passe os Thwomps tentando esmagar você. Pule em cima do que estiver mais à direita e, assim que ele levantar, pule para alcançar uma passagem escondida onde está a estrela.

Estrela Verde 15
Flip-Swap Galaxy
No segundo conjunto de plataformas que giram, execute um Triple Jump Somersault para alcançar a estrela.

Estrela Verde 16
Flip-Swap Galaxy
Depois do Checkpoint, quando encontrar pela segunda vez os Chomps rolando, olhe para cima para encontrar a estrela. Execute um Triple Jump Somersault ou um Somersault seguido de Spin Attack.

Estrela Verde 17
Bowser Jr.'s Fiery Flotilla
Veja no Top 10!

Estrela Verde 18
Bowser Jr.'s Fiery Flotilla
Na segunda área, depois do Checkpoint, siga até a Launch Star e execute um Long Jump na parte de trás da plataforma para alcançá-la.



7 ESTRELA VERDE 75

Space Storm Galaxy

Chegue mais uma vez até o forte. Passe pela primeira cerca e se deixe atingir pelo canhão de bolhas mais à direita para ser jogado direto para a estrela. Pois é. Simples assim. Mas confesse: você tentou chegar até a estrela pulando de todas as maneiras possíveis antes de ler isso, não é?



IT'S A ME, LUIGI!

Aproveite que Luigi estará disponível para tomar o lugar de Mario a qualquer momento depois de terminar o jogo e utilize-o para facilitar a conquista de algumas estrelas verdes. Luigi, apesar de ter uma movimentação no chão menos confiável do que a de Mario, consegue pular mais alto do que seu irmão.

TMUNDO 2

Estrela Verde 19
Puzzle Plank Galaxy
A estrela está acima de um bloco de interrogação. Use o trampolim seguido de um Wall Jump na lateral do bloco para cair em cima dele.

Estrela Verde 20
Puzzle Plank Galaxy
Logo após o Checkpoint, em frente a um pedaço de madeira na vertical. Corra até o fim do caminho e execute um Wall Jump partindo do pedaço de madeira, em direção à estrela, antes da serra chegar. Se não conseguir, tente fazer um Triple Jump e bater no muro.

Estrela Verde 21
Puzzle Plank Galaxy
Siga pelo mesmo caminho da estrela anterior até encontrar a estrela verde embaixo de uma tábua, enquanto você sobe pelos blocos azuis. Pare na tábua vermelha em frente à serra e espere até ela cair o suficiente para alcançar a estrela.

Estrela Verde 22
Boulder Bowl Galaxy
Na primeira área, em cima da ponte elevadiça de metal. Execute Wall Jumps seguidos de Spin Attacks entre as grades para chegar ao topo.

Estrela Verde 23
Boulder Bowl Galaxy
Depois que a ponte elevadiça estiver abaixada, passe pelos pinos e caia atrás da rampa. A estrela está logo na beirada.

Estrela Verde 24
Boulder Bowl Galaxy
Depois atravessar a ponte para a segunda área, vá para a extremidade traseira da borda onde está o Rock Mushroom e gire a câmera ao redor para ver onde a estrela está escondida.

Estrela Verde 25
Hightail Falls Galaxy
Na segunda rampa, pegue a Dash Pepper com o Yoshi e suba pelo lado esquerdo. Quando estiver chegando perto do topo, pegue a segunda Dash Pepper e continue correndo verticalmente até chegar em uma área secreta com um pinguim guru e a estrela.

Estrela Verde 26
Hightail Falls Galaxy
Depois do segundo Checkpoint, quando atravessar a ponte de corda, pegue a Dash Pepper e comece a correr parede acima. Quando chegar à parte em que deve virar à esquerda, corra até o topo do caminho e pare nos blocos roxos, acima da Comet Medal. A estrela está um pouco acima e à direita. Utilize o Flutter Jump de Yoshi para chegar até ela.

Estrela Verde 27
Hightail Falls Galaxy
Depois que você passar o labirinto da Dash Pepper no qual você encontrou a segunda estrela, vá até as margaridas que levam para a próxima área. A estrela está bem no alto, um pouco para a direita, então use o Yoshi para pegar impulso com a língua e alcançá-la.

Estrela Verde 28
Wild Glide Galaxy
Depois de passar pelo terceiro portal, mergulhe em direção à cachoeira. A estrela está na abertura mais para baixo do muro de pedra, um pouco acima do rio.

Estrela Verde 29
Wild Glide Galaxy
Depois de passar através das paredes estreitas do cânion, pouco antes do quinto portal e do fim do rio, vire para a direita. A estrela está sobre o precipício, acima do rio.

Estrela Verde 30
Cosmic Cove Galaxy
Depois de escalar as cachoeiras congeladas usando Wall Jumps, procure pela estrela verde acima da Power Star cristalizada.

Estrela Verde 31
Cosmic Cove Galaxy
Depois de passar pelo Checkpoint e pelo labirinto aquático no espaço, procure a estrela fora do labirinto, abaixo e à direita de duas minas aquáticas patrulhando a área.

Estrela Verde 32
Cosmic Cove Galaxy
Logo após pegar a chave no labirinto submerso, dê um Long Jump para a esquerda, saindo da plataforma, para alcançar a estrela.

Estrela Verde 33
Honeybloom Galaxy
Desça escorregando pelas plantas e pule até o jardim com as frutas trampolim. A estrela estará acima da fruta mais à direita.

Estrela Verde 34
Honeybloom Galaxy
Após passar pela parte com mastros, você avistará a estrela flutuando acima de uma planta. Não desça por ela, use a corda para pegar impulso e se lançar para a direita.

Estrela Verde 35
Bowser's Lava Lair
Depois de destruir o primeiro Whomp, a

6 ESTRELA VERDE 65

Rightside Down Galaxy
Na área com o Checkpoint, onde o jogo muda de 2D para 3D, a estrela pode ser encontrada no topo direito da sala 2D. Dê um Long Jump do espaço 3D em direção ao 2D e, em seguida, um Spin Attack para conseguir impulso suficiente para alcançá-la.



5 ESTRELA VERDE 13

Flipsville Galaxy
Na penúltima área antes do chefe, atravesse a grade para ir ao outro lado do planeta e inverter a gravidade. Em seguida, calcule seu pulo para fora da plataforma e "caia para cima" para pegar a estrela. Prepare-se para morrer várias vezes até acertar a estrela em cheio, afinal, "cair para cima" não é das tarefas mais simples de se fazer.



estrela estará atrás de uma rocha na lava, na parte esquerda do caminho.

Estrela Verde 36
Bowser's Lava Lair
Logo depois de destruir o portão de Bowser. Espere os Matter Muncher Monsters comerem o piso e pegue a estrela.

MUNDO 3

Estrela Verde 37
Tall Trunk Galaxy
Use Blimp Yoshi para alcançar a estrela perto do topo da árvore, pouco acima do Life Mushroom.

Estrela Verde 38
Tall Trunk Galaxy
Depois do Checkpoint, caia no cilindro de gravidade e mova-se para a esquerda até encontrá-la escondida no canto.

Estrela Verde 39
Tall Trunk Galaxy
No final do escorregador da árvore. A estrela está logo depois da parte com as Angry Catterpillars patrulhando ao redor do tronco.

Estrela Verde 40
Cloudy Court Galaxy
Logo acima da cabeça de dinossauro, no começo da fase.

Estrela Verde 41
Cloudy Court Galaxy
Suba nos pratos da bateria gigante pouco antes da Launch Star para conseguir vê-la. Use Cloud Mario para chegar até ela.

Estrela Verde 42
Cloudy Court Galaxy
No moinho de vento, no final da fase. Depois de esperar as paredes se separarem, pule para baixo do moinho e use as nuvens para alcançá-la.

Estrela Verde 43
Haunty Halls Galaxy
Embaixo do teleporte, perto da primeira Launch Star.

Estrela Verde 44
Haunty Halls Galaxy
Na segunda área, com os caminhos de pedra que se movem e desaparecem. A estrela está sobre a primeira parte desses caminhos. Fique nos arcos do início e execute um Long Jump para conquistá-la.

Estrela Verde 45
Haunty Halls Galaxy
Perto do fim, quando os Boos começarem a perseguição, ela estará em seu caminho.

Estrela Verde 46
Freezy Flake Galaxy
No meio do escorregador de gelo, logo depois do primeiro Checkpoint.

Estrela Verde 47
Freezy Flake Galaxy
Fique do lado da bandeira de Checkpoint e olhe em direção ao Bowser de neve. Você verá o brilho da estrela entre duas paredes de pedra que circulam o campo de lava à direita dele. Use uma bola de neve para construir um caminho até ela.

Estrela Verde 48
Freezy Flake Galaxy
Na área com a tempestade de neve depois do Checkpoint, explore a parte superior até encontrar um Star Bunny perto de uma plataforma de madeira. Caia da plataforma para encontrar a estrela.

Estrela Verde 49
Rolling Masterpiece Galaxy
Na plataforma do elevador depois do Checkpoint. Durante a subida, posicione-se no canto esquerdo da plataforma para pegar a estrela.

Estrela Verde 50
Rolling Masterpiece Galaxy
Procure pela estrela no canto superior esquerdo da plataforma do Chomp prateado.

Estrela Verde 51
Beat Block Galaxy
Depois de chegar na plataforma sólida da extrema esquerda da fase, a estrela poderá ser avistada acima de um cristal. Execute um Triple Jump Somersault para conquistá-la.

Estrela Verde 52
Beat Block Galaxy
Na pirâmide onde estão as estrelas prateadas. A estrela verde está embaixo de uma das plataformas, do lado direito da pirâmide.

Estrela Verde 53
Bowser Jr.'s Fearsome Fleet
Na primeira sequência de plataformas que levam até a esfera de vidro gigante. A estrela está logo atrás do canhão de Bullet Bills.

Estrela Verde 54
Bowser Jr.'s Fearsome Fleet
Na segunda sequência de plataformas que levam até a esfera de vidro gigante. A estrela está no final do mastro na ponta do segundo navio.

MUNDO 4

Estrela Verde 55
Supermassive Galaxy
A primeira estrela dessa galáxia está logo na primeira área, acima e um pouco à direita da moeda gigante. Subir na moeda e dar um Somersault seguido de um Spin Attack é a maneira mais simples de chegar até ela.

Estrela Verde 56
Supermassive Galaxy



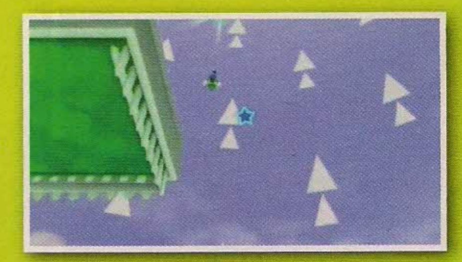
AUMENTE O SOM

O desafio de conseguir todas as estrelas verdes pode ser dividido em duas partes: encontrá-las e, depois, conseguir chegar até elas. E achá-las às vezes pode se provar um desafio maior do que a execução de um salto perfeito para conseguir pegá-la. Portanto, tenha em mente que o melhor a se fazer nesses casos é manter os ouvidos abertos para o barulho característico delas. Quanto mais próximo você estiver de uma estrela verde, mais alto o som de seu cintilar será. E convenhamos: treinar os ouvidos dessa forma é interessante!

4 ESTRELA VERDE 60

Starshine Beach Galaxy

Depois de acionar o botão no alto da torre que libera a Cloud Flower, pegue-a e siga até a plataforma com um trampolim no meio da água, usando as folhas que estão num píer próximo. Centralize a plataforma e use o trampolim juntamente com os poderes de Cloud Mario para alcançar a estrela.



Passando novamente pela moeda gigante você já conseguirá enxergar a estrela. Escorregue pela parede no segundo espaço que há entre os dois Thwomps gigantes para pegá-la.

Estrela Verde 57
Supermassive Galaxy
No segundo planeta, onde há três Koopas gigantes, pule e mantenha-se sobre o casco de uma delas até estar sobre a estrela, para então pular novamente e conquistá-la.

Estrela Verde 58
Flipsville Galaxy
Siga até a primeira Launch Star e olhe em volta para encontrar a estrela na borda da lateral de uma das paredes.

Estrela Verde 59
Flipsville Galaxy
No telhado da casa de onde saem Chomps, use Wall Jumps seguidos de Spin Attacks para conseguir subir até a estrela.

Estrela Verde 60
Flipsville Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 61
Honeyhop Galaxy
Após pegar a flor para passar de um planeta para outro, procure pela estrela atrás do primeiro balão vermelho.

Estrela Verde 62
Honeyhop Galaxy
A segunda estrela da galáxia está bem à frente da abelha rainha. Sube pela barriga dela e pule para conseguir alcançá-la.

Estrela Verde 63
Starshine Beach Galaxy
Acima do bloco de interrogação que está sobre uma palmeira do lado esquerdo da praia. Use Yoshi mais uma vez para conseguir alcançar a estrela. Desmonte do dinossauro quando estiver no alto, caso seja necessário.

Estrela Verde 64
Starshine Beach Galaxy
Com Yoshi, coma uma Dash Pepper para correr sobre a água e achar a estrela que está na frente da torre. Use um Flutter Jump com o dinossauro e desmonte quando estiver no alto para pegá-la.

Estrela Verde 65
Starshine Beach Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 66
Chompworks Galaxy
Logo na primeira área, desvie dos Chomps e pegue a estrela atrás do caminho por onde eles passam.

Estrela Verde 67
Chompworks Galaxy
Na terceira área, com as plataformas que giram, procure pela estrela no teto próximo de onde você chegou ao planeta. Use a plataforma amarela maior para conseguir pular no local da estrela.

Estrela Verde 68
Chompworks Galaxy
No último planeta da galáxia, use Sping Mario para pular no telhado em forma de cone da direita. A estrela está no alto da ponta do telhado.

Estrela Verde 69
Sweet Mystery Galaxy
Logo após passar pelo Checkpoint, procure pela estrela embaixo de uma plataforma invisível. Espere o efeito da Glimmer Bulb Berry de Yoshi passar para pegá-la.

Estrela Verde 70
Sweet Mystery Galaxy
Procure pela estrela no mesmo local onde originalmente estava a Comet Medal.

Estrela Verde 71
Bowser's Gravity Gautlet
Passe pela armadilha de fogo onde há um Life Mushroom. Antes que o caminho siga para a direita, procure pela estrela sobre uma rocha no meio da lava. Execute um Triple Jump Somersault para chegar até ela.

Estrela Verde 72
Bowser's Gravity Gautlet
Depois de passar pelo segundo Checkpoint, logo depois do labirinto aquático, procure pela estrela sobre o bloco de interrogação.

MUNDO 5

Estrela Verde 73
Space Storm Galaxy
Use as estrelas azuis para ser impulsionado pela gravidade em direção à estrela verde, localizada acima da primeira Launch Star.

Estrela Verde 74
Space Storm Galaxy
Quando chegar ao forte na segunda área do estágio, pule sobre a cerca vermelha à direita e procure a estrela sobre ela.

Estrela Verde 75
Space Storm Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 76
Boo Moon Galaxy
Na parte com os blocos roxos flutuantes, siga pelo mesmo caminho feito para conseguir a estrela secreta. Eventualmente, você visualizará a estrela verde pelo caminho.

Estrela Verde 77
Boo Moon Galaxy
Essa é a primeira estrela verde que você conseguirá

3 ESTRELA VERDE 17

Bowser Jr.'s Fiery Flotilla

Em cima do parapeito, atrás do lado esquerdo do castelo, logo no começo da fase. Suba no Thwomp, e então execute um Somersault seguido por Wall Jump e Spin Attack para chegar ao telhado. Quando você estiver lá, siga a parede até a estrela.



2 ESTRELA VERDE 98

Melty Monster Galaxy

Perto do fim do caminho que você deve seguir com Rock Mario, na plataforma com as cercas elásticas usadas para mudar de direção. A estrela está do lado direito da plataforma, perto da segunda cerca elástica. Além de acertar o ponto exato do elástico para que Rock Mario ricocheteie na direção certa, a maior dificuldade será controlá-lo e fazer as correções na rota para colocá-lo na direção da estrela. Lembre-se que os controles estarão invertidos nessa hora.



visualizar na fase. Siga normalmente até a lua crescente, faça ela pender para o lado contrário ao da estrela e pule para pegá-la antes que a lua volte para sua posição inicial.

Estrela Verde 78
Boo Moon Galaxy
Na última área, suba no telhado da casa de papel, fique na direção do 1-Up Mushroom e vire a câmera para enxergar a estrela. Em seguida, execute um Long Jump seguido de um Spin Attack em sua direção para pegá-la.

Estrela Verde 79
Upside Dizzy Galaxy
Na grande sala azul, onde há também um Life Mushroom, use as plataformas com gravidade invertida para se impulsionar até a estrela no canto superior esquerdo, executando um Ground Pound.

Estrela Verde 80
Upside Dizzy Galaxy
Na sala seguinte à estrela anterior, você achará a estrela no canto superior direito, acima de um bloco de interrogação.

Estrela Verde 81
Slipsand Galaxy
No topo da plataforma onde está o Checkpoint e a Launch Star que leva para o escorregador de areia, há uma pequena cachoeira de areia. Caia nela para pegar a estrela.

Estrela Verde 82
Slipsand Galaxy
Assim que pousar no escorregador de areia, mantenha-se à esquerda e siga a trilha de Starbits que leva até a estrela verde.

Estrela Verde 83
Slipsand Galaxy
Novamente no escorregador de areia, após desviar das pedras que descem rolando por ele, vá até a borda direita e siga por ela até achar a estrela, tomando cuidado para não cair.

Estrela Verde 84
Shiverburn Galaxy
Após congelar a lava no primeiro planeta da galáxia, use Cloud Mario para chegar até a cratera do vulcão e conquistar mais uma estrela verde.

Estrela Verde 85
Shiverburn Galaxy
Depois do Checkpoint no planeta com plataformas de pedra na lava, siga ao redor do planeta até chegar à Launch Star novamente. A estrela estará atrás dela, do lado direito da parede de lava.

Estrela Verde 86
Shiverburn Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 87
Fleet Glide Galaxy
Assim que o pássaro decolar, mergulhe com ele para achar a estrela verde sobre a lava.

Estrela Verde 88
Fleet Glide Galaxy
Depois de passar pelo corredor com Bullet Bills e Thwomps, diminua a velocidade do pássaro e espere uma das colunas roxas cair para ver a estrela escondida atrás dela.

Estrela Verde 89
Bowser Jr.'s Boom Bunker
Use o primeiro canhão para se lançar direto para a estrela, acima do alvo.

Estrela Verde 90
Bowser Jr.'s Boom Bunker
No segundo canhão, procure pela estrela que estará isolada no canto superior esquerdo da tela.

MUNDO 6

Estrela Verde 91
Melty Monster Galaxy
Logo acima da primeira Launch Star. Use as estrelas azuis para chegar até ela.

Estrela Verde 92
Melty Monster Galaxy
Depois de voltar para a área com a cachoeira de lava, use o primeiro tornado para se lançar na estrela, que está no canto superior esquerdo.

Estrela Verde 93
Melty Monster Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 94
Clockwork Ruins Galaxy
Na primeira engrenagem depois do bloco de interrogação voador. A estrela está no alto das pedras que descem rolando.

Estrela Verde 95
Clockwork Ruins Galaxy
A estrela está no canto superior direito da borda externa de onde você muda a direção da gravidade. Mude-a para alcançá-la.

Estrela Verde 96
Clockwork Ruins Galaxy
Na área final, suba em uma das engrenagens e vá descendo com ela até passar pela Power Star. Pule antes da engrenagem começar a cair para pegar a estrela verde.

Estrela Verde 97
Throwback Galaxy
Quando você subir a rampa com as plataformas que entram na parede, a estrela está embaixo da terceira e última plataforma, na parte mais abaixo do buraco.

Estrela Verde 98
Throwback Galaxy
No topo da Fortaleza, suba na cabeça do Whomp e pule para alcançar a estrela.

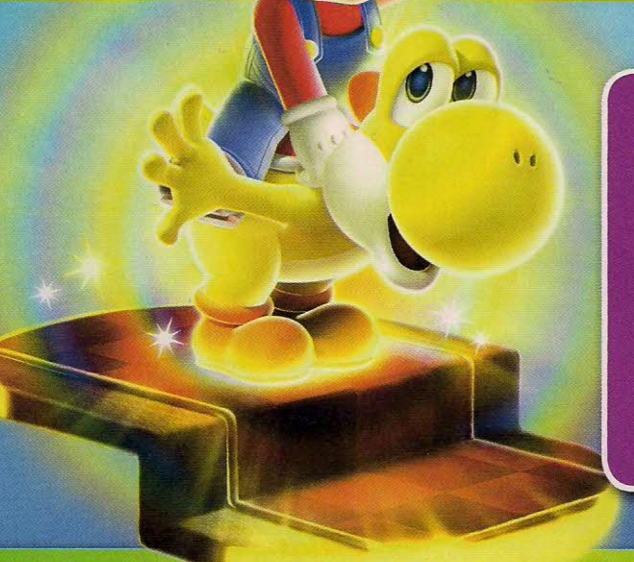
Estrela Verde 99
Throwback Galaxy

1 ESTRELA VERDE 86

Shiverburn Galaxy

No segundo planeta você avistará facilmente a estrela. Mas desista de tentar pegá-la com Triple Jump Somersaults ou qualquer outra técnica. A única maneira de chegar até ela será usando a Cloud Flower do início da fase. E para tanto, você precisará chegar até a estrela sem levar qualquer dano e gastando no máximo uma das nuvens.





A UNIÃO FAZ A FORÇA

Está com dificuldade para conseguir pegar aquela estrela bizarramente difícil? A dica para as 120 Power Stars continua valendo: chame a namorada, um amigo ou o irmão mais novo para dar aquela mãozinha e se divertir junto com você, jogando com a pequena Baby Luma! Algumas estrelas podem ser bem mais fáceis quando você tem alguém para ajudar.

Um pouco além das nuvens onde você pegou as estrelas prateadas, acima da água.

Estrela Verde 100
Battle Belt Galaxy
No topo da gaiola eletrificada, no planeta em forma de abóbora.

Estrela Verde 101
Battle Belt Galaxy
No topo da gaiola eletrificada no planeta das toupeiras.

Estrela Verde 102
Battle Belt Galaxy
No topo da gaiola eletrificada no planeta dos Chomps.

Estrela Verde 103
Slimy Spring Galaxy
Na segunda caverna subaquática com os Light-shy. A estrela está escondida atrás de uma coluna.

Estrela Verde 104
Slimy Spring Galaxy
Nade até a Launch Star no final da primeira parte. Depois de pousar no planeta, a estrela estará no lado direito, atrás de uma parede.

Estrela Verde 105
Flash Black Galaxy
No lado direito da casa, na parte 2D, um pouco acima da Launch Star.

Estrela Verde 106
Flash Black Galaxy
No buraco antes da plataforma no final da fase, onde a Power Star iria aparecer.

Estrela Verde 107
Bowser's Galaxy Generator
Quando você estiver flutuando pendurado à flor, acima das cachoeiras de lava, procure pela estrela na parte mais baixa da lava, do lado direito.

Estrela Verde 108
Bowser's Galaxy Generator
Depois de sair do cilindro de gravidade e achar Yoshi, você poderá ver a estrela um pouco além da ponte. Pule e use Flutter Jump com o dinossauro ou, se você ainda estiver com o Cloud Mario, faça seu caminho de nuvens até ela.

MUNDO S

Estrela Verde 109
Mario Squared Galaxy
A primeira estrela está embaixo de uma plataforma verde, acima da orelha do Mario Pixelado.

Estrela Verde 110
Mario Squared Galaxy
A segunda estrela está em uma plataforma verde no lado esquerdo da área, próximo ao cotovelo do Mario Pixelado.

Estrela Verde 111
Rolling Coaster Galaxy
Quando chegar à bifurcação, vá pela pista da esquerda. A estrela está na rampa do centro com as moedas e o 1-Up. Pule no final da rampa para conseguir pegá-la.

Estrela Verde 112
Rolling Coaster Galaxy
No final do percurso, pouco antes da plataforma circular verde. A estrela está em uma fenda no percurso e à direita.

Estrela Verde 113
Twisty Trials Galaxy
Assim que achar a Cloud Flower, procure pela estrela à sua direita, no espaço.

Estrela Verde 114
Twisty Trials Galaxy
No espaço, à direita do bloco com a Comet Medal.

Estrela Verde 115
Stone Cyclone Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 116
Stone Cyclone Galaxy
Veja no Top 10!

Estrela Verde 117
Boss Blitz Galaxy
Perto da copa da árvore na batalha com o Major Burrows (a toupeira gigante).

Estrela Verde 118
Boss Blitz Galaxy
Do lado de fora da arena da batalha do Bouldergeist.

Estrela Verde 119
Flip-Out Galaxy
No lado direito da parede, perto do cano do início. Use Wall Jumps para pular entre as primeiras paredes azul e vermelha para pegar o 1-Up em cima e depois caia para o lado para alcançar a estrela.

Estrela Verde 120
Flip-Out Galaxy
Veja no Top 10!





FANTASMAS DO PRESENTE?

Logo, os nossos amigos da terra do sol nascente estarão jogando as versões Black & White, conhecendo mais uma região e todas as outras novidades que o jogo adotará, como as batalhas em trio e a melhora nos recursos Wi-Fi. Hoje nós faremos uma reflexão sobre o presente e o passado para imaginar algumas das melhores lições que os produtores deveriam aprender antes de lançar mais um jogo.

Desde a primeira geração dos jogos Pokémon (Red, Blue e Yellow), tivemos títulos que foram lançados para os consoles de mesa que possuíam compatibilidade com os jogos dos portáteis, tornando possível a transferência de seus monstrinhos do Game Boy para o videogame – assim você podia realizar batalhas nas telonas. O último jogo lançado nesse padrão foi Pokémon Battle Revolution para o Nintendo Wii, que chegou ao ocidente em 2007 e, junto com Mario Strikers Charged, foi o responsável por abrir as portas do console para partidas online.

A expectativa de todos era muito alta, pois os vídeos de divulgação de PBR mostravam cenas com ótimos gráficos e uma movimentação mais dinâmica durante as batalhas Pokémon. A melhor analogia que consigo fazer é compará-lo com o sexto filme de Harry Potter, que teve ótimos trailers... mas só isso. Infelizmente, o jogo foi um balde d'água fria por vários motivos: os gráficos eram como uma montanha russa, uma hora você ficava pasmo com a beleza de um Surf ou Ice Beam, enquanto bastava o Typhlosion entrar na arena para você ter um ataque de riso ao ver as chamas em suas costas, que pareciam ser mais bem feitas no N64. A movimentação dinâmica dos Pokémon simplesmente deixou de ser dinâmica e ficou muito "travada", fazendo eles parecerem robôs desengonçados em alguns momentos, e o narrador do jogo não passava emoção nenhuma, além de fazer os comentários nos momentos errados na maioria das vezes.



Como se não bastasse, o jogo conseguiu piorar sua imagem depois do lançamento da versão Platinum, revelando que não seria possível jogar utilizando as formas alternativas do Rotom e Shaymin, que voltavam para a forma original quando entravam no PBR. Também não era possível visualizar seu personagem de Platinum ou HeartGold & SoulSilver, que apareciam como o protagonista de Diamond & Pearl com as roupas comuns.

Isso foi muito comentado e rotulado

como falta de planejamento, não só pela distribuição de conteúdo online ser algo comum hoje em dia, mas pelo fato de, ao conectar as versões FireRed ou LeafGreen (lançadas em 2004) no jogo Pokémon Colosseum (lançado em 2003), você usaria automaticamente o treinador protagonista desses jogos durante a batalha.

Juntando todos esses fatos citados com os vários que não mencionei (senão eu gastaria todo o espaço do Planeta Pokémon), Pokémon Battle Revolution fica na nossa memória como uma grande decepção.

A melhor notícia que poderíamos ter seria o lançamento de um jogo nos moldes de Pokémon Stadium 2, que para a maioria dos treinadores é considerado o melhor jogo de console de mesa da série. Nele, era possível jogar com o save do portátil numa boa velocidade, fazer pesquisas sobre procedimentos em batalhas, ver informações bem detalhadas sobre todos os Pokémon, assim como todos os golpes que eles aprendem e de que forma eles o fazem. E até mesmo vários mini-games e um quiz sobre conhecimentos distintos sobre os jogos!

Resumindo, Pokémon Stadium 2 agradava a todos os tipos de treinadores, e por isso todos acreditam que uma continuação ou um jogo no mesmo molde seria a melhor forma de resgatar a confiança que foi abalada por PBR. Tudo que podemos fazer é esperar e torcer para que o jogo parceiro de Black & White tenha pelo menos parte dessas experiências antigas e aprenda com os erros de seu antecessor.

ANIME E JOGO ESTÃO CONECTADOS?

Alguns amam, muitos não suportam e outros acham irrelevante. A verdade é



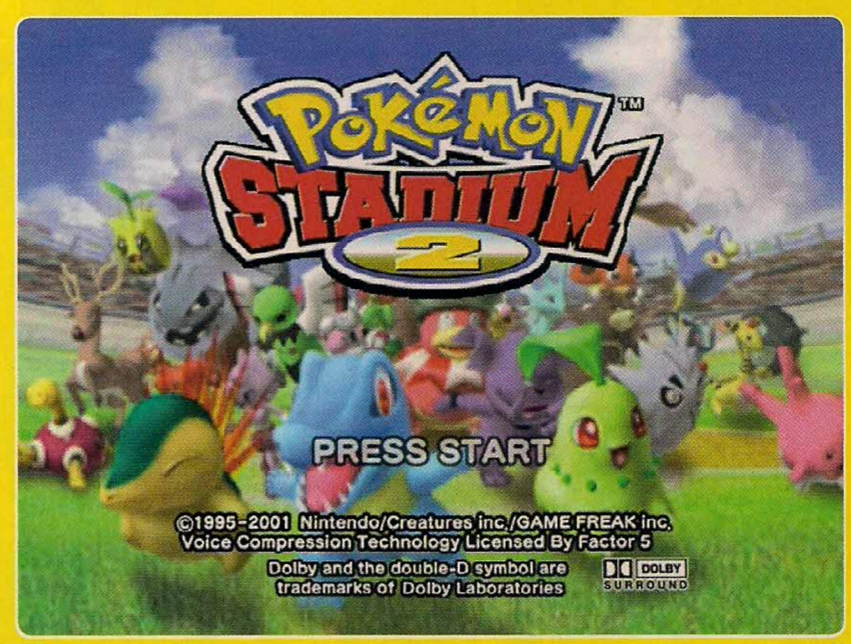
que quem está acompanhando as atuais aventuras de Ash e companhia sabe que o anime que passava na época da febre Pokémon é bem diferente do que é exibido hoje em dia. Pouco antes de assumir essa seção na revista, eu voltei a ter interesse pelo anime e resolvi assistir a Pokémon Diamond & Pearl (Liga Sinnoh). Pude notar algumas melhorias nas batalhas e fui pesquisar um pouco sobre desde quando essas mudanças vem ocorrendo. Para quem não sabe, o anime fala das Abilities dos Pokémon e cita que seus efeitos podem ajudar durante a luta.



AS CHAMAS das costas de Typhlosion são cômicas de tão toscas

Isso está sendo feito desde meados da Liga Hoenn e até então vem melhorando. Durante a luta do rival de Ash no primeiro ginásio de Sinnoh, nós podemos perceber que alguns efeitos de golpes também são mencionados, como o Stealth Rock, que faz o Pokémon adversário perder um pouco de HP ao entrar na arena. Além disso, as Abilities influeciam cada vez mais nos resultados das batalhas. Um Pokémon tem chances de ficar paralisado após atacar diretamente um que possua a Ability Static, ou o Blaze é ativado quando Chimchar está muito machucado e isso faz seus golpes de fogo ficarem muito fortes.

Obviamente, o anime não ficou 100% igual ao jogo, pois algumas coisas que são impossíveis de acontecer no videogame, como o Leech Seed funcionar em Pokémon do tipo Grass, ainda continuam existindo. Mas se essas melhorias continuarem, quem sabe um dia o anime pode ser uma ferramenta de grande ajuda para quem quer iniciar sua jornada Pokémon no mundo dos games e possui dificuldades na parte teórica.



O MELHOR game Pokémon de console de mesa é de Nintendo 64

Yan é considerado um prodígio nos torneios Pokémon. Em menos de um ano, ele foi capaz de juntar as tão sonhadas 8 insígnias, além de ter conseguido mais duas depois.
Na última edição do DE4, ele foi o finalista do primeiro dia, desafiando a elite, mas perdeu ao chegar no segundo integrante.



Treinador: Yan Vianna Syn
Nick: Yan [sogeking]
Idade: 17 anos
Joga pokémon desde: 2001

Por quanto tempo você treinou para o DE4?
A partir da metade do ano passado (quando entrei para valer na LOP!), meu objetivo era conseguir as 8 insígnias para enfrentar a Elite, e desde então venho treinando quase diariamente em simuladores e no DS. Mas treinando especificamente para a regra MONOTYPE, só desde janeiro, que foi quando a Elite divulgou a regra especial do torneio.

JIRACHI

Tipo: Steel/Psychic
Item: Choice Scarf
Ability: Serene Grace
EVs: 4 HP/ 252 Atk / 252 Speed
Nature: Jolly

GOLPES:
- U-Turn
- Ice Punch
- Iron Head
- Fire Punch

É um dos melhores Pokémon para começar partidas atualmente, pois consegue dificultar a maioria das estratégias do adversário. Iron Head combinado com o efeito de Serene Grace (dobra a chance dos efeitos secundários dos golpes funcionarem) pode deixar o adversário "flinched" por vários turnos seguidos. U-Turn é uma troca de Pokémon com estilo, causando dano ao oponente. Trick, combinado com o Choice Scarf, pode estragar um Pokémon que tem como objetivo carregar Swords Dance ou golpes do gênero e, por último, Stealth Rock pode fazer uma grande diferença, minando aos poucos o HP do adversário.

SWAMPERT

Tipo: Water/Ground
Item: Leftovers
Ability: Torrent
EVs: 252 HP / 216 SDef / 40 Def
Nature: Careful

GOLPES:
- Waterfall
- Curse
- Rest
- Sleep Talk

Mais um Pokémon do lado defensivo do time, Swampert pode ser um grande problema se não souberem como parar sua estratégia. Curse aumenta a defesa e o ataque enquanto diminui a Speed, mas por ele ter uma base de Speed tão pequena isso é algo que não faz falta. Quando necessário, ele usa Rest para se recuperar de quaisquer problemas como Poison e ainda fica com o HP cheio. Sleep Talk garante que ele use algum golpe aleatoriamente enquanto está dormindo, então se sair um Curse ou Waterfall, o oponente pode ter mais problemas ainda. Depois de tudo isso, só um atacante especial consegue parar esse tanque.

LATIAS

Tipo: Dragon/Psychic
Ability: Levitate
Item: Choice Specs
EVs: 252 SAtk / 252 Speed / 4 HP
Nature: Timid

GOLPES:
- Surf
- Trick
- Thunderbolt
- Draco Meteor

Mais um Pokémon com Trick reforça a estratégia do time, que não permite que o adversário aumente atributos com tanta facilidade. Desta vez, os atacantes físicos são mais afetados, já que o item trocado pelo golpe é Choice Specs, que só aumenta o ataque especial. Enquanto Latias não usa Trick, ele pode se aproveitar do seu ataque especial com o bônus do item e varrer os oponentes do mapa com o golpe mais indicado no momento. Draco Meteor só não causará grandes danos em Pokémon do tipo Steel que tenham uma boa defesa especial.

SCIZOR

Tipo: Steel/Bug
Item: Choice Band
Ability: Technician
EVs: 252 Atk/ 248 HP/ 8 Speed
Nature: Adamant

GOLPES:
- Pursuit
- U-Turn
- Bullet Punch
- Super Power

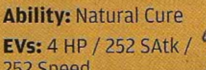
Com o bônus de 50% no ATK fornecido pelo Choice Band, Scizor vira uma máquina de destruição em massa. Como Bullet Punch sempre ataca primeiro, ajuda a finalizar o trabalho inacabado de algum dos Pokémon já nocauteados, enquanto Pursuit pega de surpresa os adversários que pretendem trocar de Pokémon. Super Power ajuda bastante contra outros do tipo Steel e U-Turn passa a bola para outro do time continuar a sequência destrutiva.

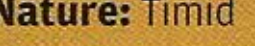
ZAPDOS

Tipo: Electric/Flying
Item: Leftovers
Ability: Pressure
EVs: 248 HP / 152 Def / 108 SDef
Nature: Bold



GOLPES:
- Roost
- Toxic
- Explosion
- Thunderbolt

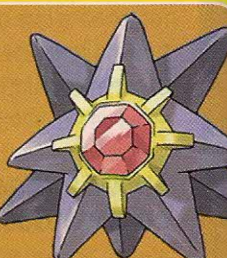




Faz parte do lado defensivo do time, e consegue enrolar a partida de forma crucial. Substitute faz com que fique imune a golpes como Toxic e Thunder Wave, enquanto ele ainda pode recuperar HP com Leftovers – sem contar a vantagem de fazer o Pokémon oponente gastar o dobro de PPs quando tenta atacar, graças à Ability Pressure. Toxic causa grandes problemas ao adversário e, enquanto o dano vai aumentando, Zapdos pode simplesmtente usar Roost para se regenerar. Thunderbolt é necessário para pegar alguns Pokémon como Gyarados.

STARMIE

Tipo: Water/Psychic
Item: Leftovers
Ability: Natural Cure
EVs: 4 HP / 252 SAtk / 252 Speed
Nature: Timid





GOLPES:
- Surf
- Ice Beam
- Rapid Spin
- Thunderbolt

Rapid Spin é a proteção contra Stealth Rock, Spikes e Toxic Spikes. Thunderbolt, Ice Beam e Surf são simplesmente escolhidos de acordo com a fraqueza do Pokémon adversário. Podemos dizer que Starmie é o Pokémon que tenta acertar todas as brechas na defesa especial do oponente.

KID ICARUS

MATE AS SAUDADES OU CONHEÇA ESTA JÓIA PERDIDA



Plataforma: Virtual Console (NES)
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1
Preço: 500 DSi Points

Kid Icarus – Angel Land Story é um jogo de ação no qual você controla o simpático anjo Pit na sua aventura para salvar a deusa Palutena da maléfica Medusa. O jogo mistura elementos de outros jogos da Nintendo, como o estilo de pulo e plataformas de Mario, itens de Zelda e mecânicas de tiro de Metroid em estágios que variam de vertical para horizontal e até exploração de Dungeons.

Para um jogo com mais de vinte anos de idade, é surpreendente ver como os controles ainda são responsivos, mas prepare-se para colocar a sua habilidade à prova. O jogo não é só difícil, é absurdamente, extremamente, exageradamente difícil, com inúmeros abismos mortais (a maioria criada pelo scroll da tela), enxames de inimigos infinitos e itens de recuperação de energia esparsos, mas é um bom exemplo de uma época onde os desenvolvedores não seguravam a mão dos jogadores.

O segundo e último jogo da série, Kid Icarus Uprising, foi recentemente anunciado para o futuro 3DS, e vale a pena revisitar o primeiro jogo para ver como tudo começou. Com seus gráficos e sprites cheios de personalidade e música nostálgica, Kid Icarus é um clássico que merece estar na sua biblioteca do Virtual Console.



DIFÍCIL É SINÔNIMO de Kid Icarus no NES!

Jogos retrô nunca estiveram tão em alta, e isso é uma prova de como a jogabilidade ainda é o aspecto mais importante. No final, não importam os avanços tecnológicos estéticos: um bom jogo é eterno, e o original Kid Icarus é um ótimo exemplo disso.



DOWNLOADS

Entre dezenas de lançamentos pescamos o melhor da Wii Ware, DSi Ware e Virtual Console
– Edson Kimura

MAESTRO! GREEN GROOVE

OITO JOGOS PELO PREÇO DE UM

Devido à sua tela de toque, o DS se tornou uma plataforma ideal para abrigar excelentes jogos de música como Elite Beat Agents e Rhythm Heaven. Agora, seguindo essa mesma linha, temos Maestro! Green Groove para DSi Ware: mais um belo exemplo de uso criativo do hardware.

Maestro! é um jogo no qual você tem que ajudar o pássaro sorridente Presto a salvar o mundo da música das garras da aranha Stacatto. Em estágios side-scrolling, Presto corre automaticamente da esquerda para a direita; movimentos de cima para baixo com a stylus acionam um pulo e movimentos de baixo para cima fazem ele ir para a plataforma de baixo. Você precisa coletar as estrelas espalhadas pelos níveis, e cada ação sua adiciona uma nota para a música. É um jogo que mistura elementos de outros games de música para criar uma experiência viciante. A seleção de músicas é, no mínimo, curiosa. Temos composições clássicas conhecidas como a 5ª. Sinfonia de Beethoven, mas também músicas folclóricas, como a japonesa Sakura Sakura e a russa Otchi-Tchor-Ni-Ya e até temas de filmes. A trilha sonora é um tanto esquizofrênica, mas dá um toque de originalidade para o jogo.

CORRE presto, corre!

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Neko Entertainment
Jogadores: 1
Preço: 500 Wii Points

JETT ROCKET

UM DOS JOGOS MAIS REFINADOS PARA Wii WARE



Jogos de Wii Ware tendem a ser mais simples ou conceituais, oferecendo experiências mais limitadas, mas Jett Rocket é uma exceção à regra. Com altos valores de produção, ele é quase um jogo que merecia também ser lançado em mídia física.

Jett Rocket é um jogo de ação em plataformas 3D, e o titular Jett é um garoto com um visual de aspirante a Mega Man, mas equipado com uma mochila com foguetes, o que é útil para ajudá-lo a atravessar as doze fases divididas em três mundos. O estilo de jogo lembra bastante Super Mario Galaxy, mas com mecânicas originais o suficiente para se destacar por si mesmo, e a variedade dos diferentes mundos é um atrativo à parte.



BOM GRÁFICO e preço ótimo!

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Shin'en Multimedia
Jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points



MUNDO N

POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: NINTENDO NA E3 2010

A E3 desse ano foi simplesmente maravilhosa para nós, amantes da Nintendo. Foram anunciados vários jogos sensacionais, novo hardware e nem um minuto gasto falando de números. Nem parecia a mesma Nintendo de 2009! Elegemos os 10 melhores momentos da conferência da Big N.



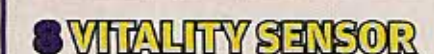
10 EPIC MICKEY

Nós já sabíamos que Mickey voltaria, só que ver o produtor Warren Spector demonstrando as novidades no palco foi demais. Não vemos a hora de jogar com o rato da Disney!



9 KID ICARUS: UPRISING

Esperamos mais de 20 anos, mas a Nintendo finalmente nos escutou. Teremos um novo jogo com o anjo Pit, dessa vez com gráficos impressionantes e em 3D! Obrigado, Big N.



8 VITALITY SENSOR

Lembra daquele sensor de vitalidade que o presidente da Big N, Satoru Iwata, mostrou na E3 de 2009? Nós ficamos sem entender nada na época, mas ficamos felizes em não ver nada sobre ele esse ano.



7 KIRBY'S: EPIC YARN

Após vários anos sem ser protagonista de um jogo para um console de mesa da Nintendo, Kirby vai receber uma das maiores evoluções que a Nintendo já fez!





6 OCARINA OF TIME NO 3DS

Demoramos horas para digerir a notícia que a Nintendo realmente vai fazer um remake do melhor jogo de todos os tempos com gráficos atualizados e... em 3D! É bom demais!



5 DONKEY KONG RETURNS

Quando a Rare foi comprada pela concorrente, tivemos certeza que nunca mais veríamos Donk Kong Country, por isso choramos muito quando soubemos da continuação.



4 METAL GEAR SOLID 3DS

Quem viu a demo tech sabe que MGS3 para o Nintendo 3DS está tão bonito quanto a original. E saber que Hideo Kojima se empolgou com a ideia nos deixa ansiosos!



3 LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Nem tão desenhado quanto Wind Waker, nem tão realístico quanto Twilight Princess. O novo Zelda tem estilo visual próprio e jogabilidade única.





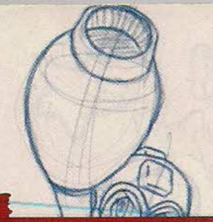
2 GAROTAS DA NINTENDO

No final da conferência, Reggie disse que os jornalistas poderiam testar o 3DS na hora. Eis então que uma horda de booth babes da Nintendo desceram do palco com o portátil.



1 NINTENDO 3DS

Foi a capa da última edição da **NW** e você tem que admitir que foi uma das melhores surpresas dos últimos anos. Enquanto os concorrentes promovem 3D com óculos, o portátil terá uma tecnologia fantástica!



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

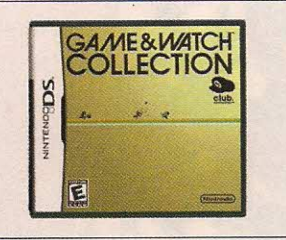
Por que gamer gosta de colecionar

No Club Nintendo, que ainda não existe no Brasil, toda vez que você compra um jogo da Big N você recebe um cupom com pontos que podem ser trocados por prêmios de verdade! Separamos alguns para você!

PORTA-JOGOS
Você guarda seus jogos de DS numa estante de madeira? O quê? Em uma gaveta?! Isso é coisa de gente sem estilo. Após você conhecer esse porta-jogos de DS exclusivo do Club Nintendo, todo o resto será démodé. Os bonés vermelhos em acrílico são apaixonantes, não são?
Preço: 600 moedas
Onde encontrar: club.nintendo.com



GAME&WATCH COLLECTION
Acha o DS revolucionário? Pode até ser, mas o primeiro design dele é extremamente parecido com o Game&Watch, portátil que mais parece um mini-game que fez bastante sucesso nos anos 1980. E vinha com um jogo. Essa fita do DS vem com vários!
Preço: 800 moedas
Onde encontrar: club.nintendo.com





PORTA-CONTROLE
Vai me dizer que você deixa seus Wii Remotes jogados em um canto pegando poeira? O quê? Garrafa Pet cortada no meio? Olha, ser ecológico é legal, mas mais ainda é ter esse porta-controles extremamente fashion. A versão preta está constantemente esgotada.
Preço: 300 pontos
Onde encontrar: club.nintendo.com

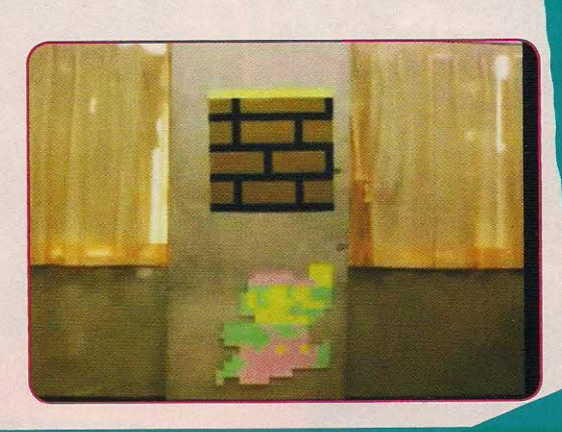
HANAFUDA CARDS
A Nintendo nasceu em 1889 e vendia o jogo de cartas Hanafuda. O famoso caretado oriental ganhou uma homenagem: um deck de 48 cards estilizados. Além da caixa, vem com um manual para você jogar uma partida multijogador com até 2 participantes.
Preço: 800 pontos
Onde encontrar:club.nintendo.com



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet!

Quando se fala em Nintendo, nós já sabemos que temos fãs espalhados pelo mundo inteiro. O Japão, terrinha de onde saiu o primeiro game do Mario, também é um dos lugares de onde surgem as maiores homenagens ao personagem. A última delas foi esse vídeo feito com animação quadro a quadro (Stop Motion) mostrando o encanador enfrentando inimigos na parede da escola: **http://bit.ly/cBgvuj**



POR RENATO SIQUEIRA E LUCAS PATRICIO

SANA, SP GAME SHOW E FESTIVAL DO JAPÃO

EVENTOS DE CULTURA JAPONESA AGORA TAMBÉM SÃO OFICIALMENTE GAMER

No mês de julho, com a chegada das férias, pipocam os tradicionais eventos de anime e mangá. Além de muito cosplay, quadrinhos, desenhos animados e música, estes eventos possuem também uma área de games para jogador nenhum botar defeito.



SALIA do Unicorn Table encantou o público do SANA 10 em Fortaleza nestas férias!



COMUNIDADE

SANA 10

Um dos eventos mais famosos do nordeste, o SANA completou 10 anos em julho. O evento abriga desde o começo do ano o **Arena Gameworld**, um espaço de games montado pela escola de artes gráfica **GRACOM** com apoio da **Tambor**, editora das revistas **Nintendo World** e **EGW**. Neste ano além do show dos cantores japoneses Akira Kushida, Koji Wada e Unicorn Table, o evento contou com um campeonato exclusivo de Rockband e uma exposição de games clássicos muito bacana levada pelo pessoal do projeto **Bojogá** (**http://www.bojoga.com.br**) que tem a intenção de fazer com que o gamer reflita sobre os jogos eletrônicos. O nome é uma expressão usada pelos gamers do norte e nordeste do Brasil, o famoso: "E aí fulanim, `bora` jogar"?

O evento deste ano reuniu nada menos do que 50 mil pessoas e o próximo acontecerá no mês de janeiro de 2011. Imperdível!

Saiba mais:
http://www.portalsana.com.br

A JOGATINA rolou solta e os Cosplayers fizeram a festa ainda mais bonita!

A GALERA SE DIVERTIA no Just Dance do Wii!



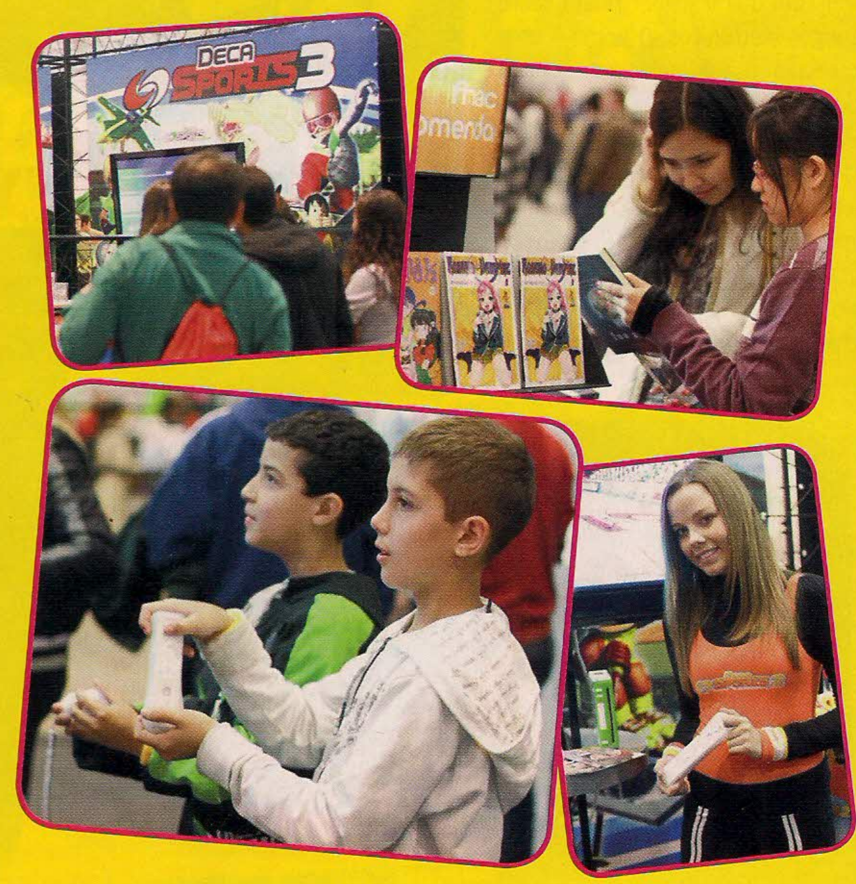
SP Game Show

O evento aconteceu dentro do Anime Friends e foram sete dias de festa para os gamers.

O **SP Game Show** abrigou campeonatos, exposições, palestras, debates e muito glamour. Dezenas de milhares de pessoas passaram pelo local, o Mart Center, em São Paulo, para conferir tudo isso de perto.

E é claro que a Nintendo não poderia ficar de fora dessa festa. O estande da Big N marcou presença premiando jogadores com sacolas estilizadas, chaveiros e almofadas. Bastava entrar na fila e jogar. Entre os games estavam os já clássicos New Super Mario Bros. Wii e Super Mario Galaxy 2, além de vários Nintendo DSi XL espalhados para o pessoal testar a vontade. No evento também aconteceram palestras com gente importante do jornalismo de games paulista e muitos campeonatos. O mais legal é que quem ia para o Anime Friends també podia curtir o SP Game Show já que o evento acontecia no mesmo local.

Saiba mais: **http://www.spgameshow.com.br/**



Dentro do Festival do Japão aconteceu uma revolução! O evento que reúne mais de 160 mil pessoas na capital paulista abriu um espaço todo especial dedicado à cultura pop japonesa. O **Akiba Space**, área criada pela editora **JBC**, maior editora de mangás do Brasil, trouxe além de muitos lançamentos em quadrinhos uma invejável área de games. A **Hudson Entertainment** veio diretamente dos EUA e trouxe para o evento seus lançamentos em games para **Wii** e **Nintendo DS**. Mas não foi só isso. Lá dentro rolou a final do WCS – World Cosplay Summit, o maior campeonato de Cosplay do Brasil, que leva o finalista para o Japão , onde concorre com os melhores do mundo. O evento foi imperdível e deve crescer ainda mais em sua edição 2011. Fique esperto para não perder nunca mais.

Saiba mais:
http://madeinjapan.uol.com.br/

Wii™

COM O MENOR PREÇO Á VISTA
SÓ NA ROCKLASER

CONFIRA TAMBÉM...

COMPRE
VENDA
TROQUE

SEU SEMINOVO
OU NOVO COM A ROCKLASER



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072



twitter.com/rocklaser_games



Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1° Piso) - Guarulhos - SP
Loja Filial II: Av. Sumaré, 991 - Perdizes - São Paulo - SP



O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

O QUE FOI ESSA E3?

Logo de cara começamos com o mestre Miyamoto e a nossa amada obra de arte, The Legend of Zelda: Skyward Sword. Surpresa para todos: Nintendo mostrando uma de suas maiores obras logo no início? Algo estava estranho, mas era Zelda, o que mais importa? Vimos um novo estilo gráfico, cores vivas e belas, o gameplay incrível e preciso (não tanto com o Miyamoto jogando) e parecia que aquilo tinha sido o ápice da conferência... Não dessa vez. Fomos agraciados com uma das melhores conferências da Nintendo, com uma apresentação de um verdadeiro IMPÉRIO, que simplesmente ensina como se faz games e para que eles são feitos. E não só isso, tivemos retornos mais que aguardados e até mesmo os inesperados: foi um verdadeiro show para nós, fãs dessa empresa, e grandes saudosistas que crescemos jogando. Mesmo sendo um grande fã de Zelda, não pude deixar de ficar emocionado com o retorno do macaco mais amado dos games! E até mesmo maravilhado com o renascer de Pit no 3DS. O nosso amado império da Nintendo foi cruel com seus "impérios vizinhos", sem enrolação, sem números, sem bizarrices ou casualidades: tivemos o que queríamos, como queríamos e até mesmo o que não esperávamos que poderíamos querer! Se a E3 fosse um Super Smash Bros., a conferência da Nintendo seria um dos maiores Final Smash já vistos e adorados por nós, fãs e gamers, que fomos adotados e amamentados por este império. Só nos resta agradecer a ele, e anunciar a todos os descrentes que O Império (está de volta e) Contra-Ataca!

Henrique de Paula
São Paulo - SP

Caramba, Henrique, este foi um verdadeiro tratado sobre a presença da Nintendo na E3 2010. Para nós também foi uma das melhores conferências da história! Consegue imaginar como vai ser a E3 do ano que vem, com Zelda, Mario e até Metal Gear Solid no 3DS?

MENSAGEM À COMUNIDADE GAMER!

Cara **Nintendo World**,
Apesar de ter perdido alguns exemplares no decorrer dos anos, sou leitor da revista desde a primeira edição. Mas escrevo esta carta para expor um fato que vem se agravando com o tempo, e na minha opinião atingiu o auge logo após a arrebatadora conferência da Nintendo na E3 2010: o excesso de pessimismo em relação aos jogos.
A apresentação da Nintendo estava recheada de novidades e novos games, inclusive o novo Zelda Skyward Sword, no entanto fiquei indignado com a opinião expressa por profissionais do ramo e do público. Logo que o game foi mostrado e as críticas apareceram, muitos alegaram que o game não é revolucionário, que os controles eram ruins e que os gráficos estavam estranhos. Acho um equívoco essas afirmações: o novo estilo gráfico se encaixou perfeitamente no contexto da série. Além disso, os controles prometem uma revolução sem precedentes, e até hoje nenhum game parece ter jogabilidade tão sólida quanto esse novo Zelda, que somado ao Motion Plus elevará o gameplay a outro patamar.
Peço apenas mais paciência a alguns membros da comunidade gamer, que não façam críticas sem fundamento; tentem olhar os jogos com um ponto de vista diferenciado.
Agradeço ao excelente trabalho da equipe **NW**: a revista está impecável!

Flávio Pereira de Oliveira Filho
Rio de Janeiro - RJ

Bem Flavão, você tem que entender que mesmo o novo Zelda estando lindo, as pessoas devem ser críticas com ele. AAA ou não, todos os games tem suas falhas, certo? Mas não se preocupe, assim como aconteceu com Wind Waker, quando Skyward Sword for lançado, os mesmos gamers estarão tão mergulhados no universo de Link que vão se esquecer dos probleminhas. Essa é nossa aposta!

UM SONHADOR

Olá, galera da **NW**!
É a primeira vez que lhes envio uma carta, mas acompanho a revista desde a edição 112. E eu amo a Nintendo... Apesar de nunca ter tido um videogame. Eu jogava com primos, amigos, mas nunca tive um console... Já pensou se não fossem por eles?
O primeiro game que eu joguei foi... Adivinha. Isso aí, Super Mario World! Eu jogava com meus primos, no Super Nintendo deles. Mas foi meu amigo quem me mostrou o meu jogo favorito, Pokémon! Outra saga que adoro é The Legend of Zelda (sou fã!). Estou até fazendo um jogo de LoZ! Sério! Eu sei fazer jogos, então decidi fazer um narrando o período de sete anos em que o Link adormece no Sacred Realm: está demais.
Agora eu estou economizando dinheiro para comprar um DS Lite para mim. Vou até participar da promoção do DSiXL! Então é isso. Até mais, amigos nintendistas!

Humberto Mendonça Duarte
por email

Todos temos cravados na nossa mente a memória da primeira longa jogatina de nosso game favorito, e pode ter certeza que Mario, Zelda e Pokémon estão na de muita gente!
Agora, um game sobre um elfo dormindo por 7 anos deve ser interessante. Nos avise quando for lançar, que este merece capa! Poderemos controlar o ronco dele? Brincadeiras à parte, boa sorte na sua empreitada.



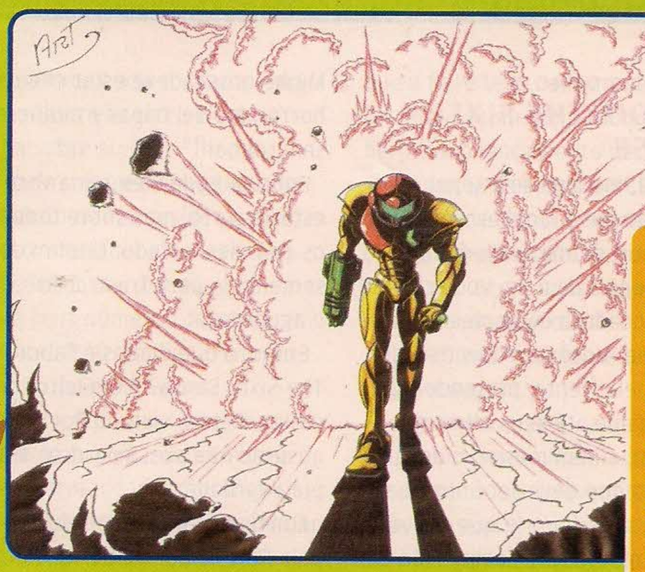
HOT PAINT

By 

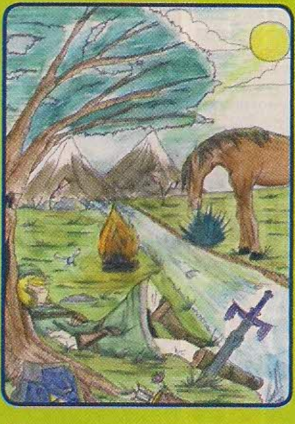
COMUNIDADE

Envie sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (**ATENÇÃO**, nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e seu nome, idade e endereço completos atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**

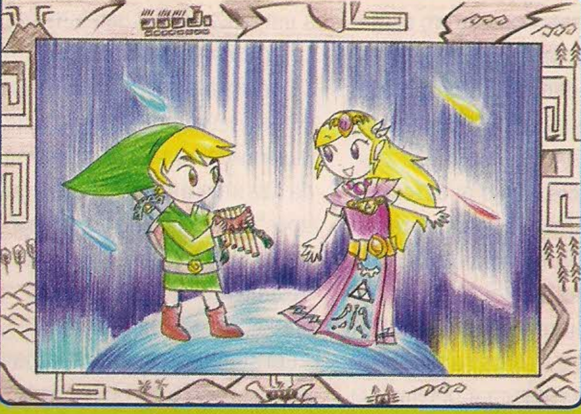


GANHADOR
ARTHUR TEIXEIRA
Idade: 17 anos
Onde: Belo Horizonte, MG
Comentário: Arthur fez um desenho animal da Samus, só na caneta esferográfica e lápis de cor. Haja habilidade! Ficamos impressionados. E adivinha só: vai levar Metroid: Other M (Wii) para casa!



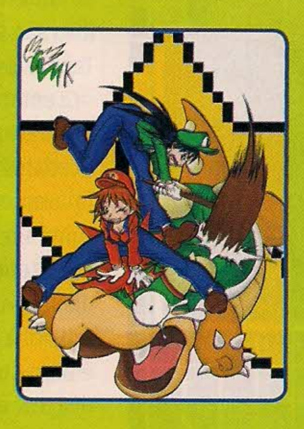
Lucas Naganuma de Rezende
Idade: 15 anos
Onde: Carapicuíba, SP
Comentário: O Lucas deve ter tido o maior trabalho com esse desenho, tão cheio de detalhes e cores. Mandou muito bem!



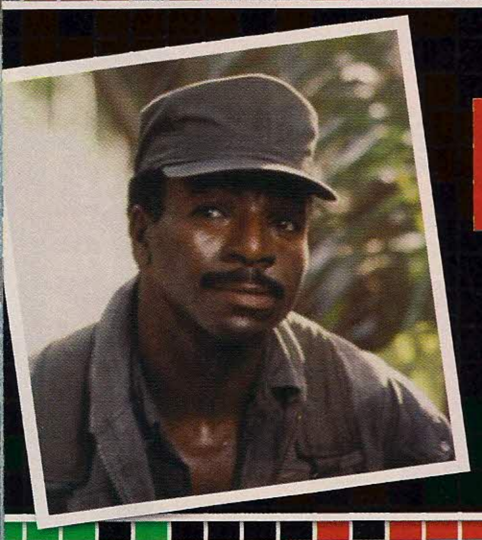




Regina Mariko Nakano
Idade: 17 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Regina, seu desenho ficou tão bonito e delicado! Adoramos sua arte e seu email. Não ganhou por muito pouco... nos escreva mais vezes!



Moaccyr Kalley Pinheiro Costa
Idade: 17 anos
Onde: Belém, PA
Comentário: As versões de Mario e Luigi do Moaccyr ficaram muito divertidas. Mas coitado do Bowser, não? Deu uma peninha...



FANTASMAS DO PASSADO

Um game de tarô que lê o seu futuro. Mais divertido impossível!
– Mano Faixa Preta





TRAZ O SEU AMOR de volta em 2 horas, pode confiar

EPISÓDIO DE HOJE:

TABOO: THE SIXTH SENSE

Agora, me diga se a seguinte situação lhe é familiar: você tem dez anos, é uma sexta-feira e, logo depois da aula, você correu até a locadora de games mais próxima. Você tem dois dias de folga pela frente, pretende jogar videogame até seus olhos sangrarem, e nem mesmo o dever de casa que deve ser entregue na segunda-feira (e que convenientemente será "esquecido em casa") irá te atrapalhar.

Então, você chega na locadora e todos os games bons foram alugados, nada de Castlevania, Contra ou Ninja Gaiden. Suas únicas escolhas são Gremlins 2, Predator e Taboo: The Sixth Sense.

Gremlins 2 (sobre o qual falaremos no futuro) é muito difícil e Predator (sobre o qual também falaremos no futuro!) é muito ruim. Por eliminação, você volta sua atenção ao terceiro game disponível e começa a pensar.

"Minha nossa", você diz, "Tabu é algo que as pessoas evitam discutir em público. Se o game tem este nome... é porque deve estar cheio de coisa adultas! Minha nossa, deve estar cheio de horror, morte, tripas e mulheres sem roupa!!!"

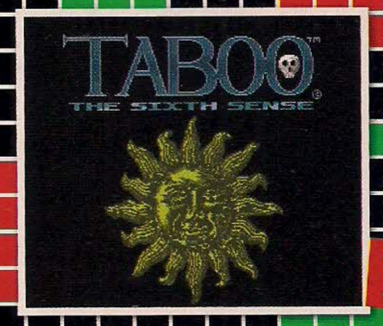
Sobre a nudez feminina você estaria certo, mas sobre todos os demais... errado. Um fim de semana de pura frustração o aguardava.

Então, o que diabos é Taboo: The Sixth Sense? É um leitor de cartas de tarô virtual. Por mais absurdo que possa parecer, é a pura verdade.

E mais, o game foi produzido pela Rare. É bom saber que antes de criarem pérolas como Donkey Kong Country e GoldenEye 007, a empresa fazia suas burradas como todos nós.

E como é o game afinal? Você coloca seu nome, sua data de nascimento e seu sexo, em seguida faz uma pergunta, algo do tipo "Vou encontrar o amor?", "Ficarei rico?" ou "Por que estou desperdiçando meu sábado com este game cretino?"

Em seguida, o game "embaralha" as cartas de tarô diante de um efeito de luzes que piscam sem parar e que com certeza podem causar ataques epiléticos. Após isso (e considerando que você sobreviveu ao show de





FAÇA A PERGUNTA que você quiser, a resposta não virá de qualquer jeito...



luzes) cada carta é virada, com uma descrição incrivelmente vaga sobre si.

Finalmente, é preciso escolher o Estado de sua residência (só Estados estadunidenses estão presentes, claro) e o jogo lhe dará seus números da sorte. Pronto, você terminou Taboo: The Sixth Sense! Viva!

Ah sim, a pergunta que fez no início da brincadeira? Foi uma mera formalidade, pois o game não fez questão nenhuma de dar uma resposta para ela.

Taboo: The Sixth Sense foi desenvolvido como um dos únicos (talvez o único) game destinado a adultos no NES. Basicamente, ele foi desenvolvido para entreter grupos de amigos em festas, que sentam ao redor da televisão e tem, cada um por vez, uma leitura de cartas feita para si.

Sabe quando você está numa festa com os amigos, alguém traz o jogo Detetive e todos passam horas brincando com aquilo e chegando à conclusão de que é uma atividade chatíssima? É a mesma coisa, só que ao redor de um NES.

Acredito que este game é responsável pelo brilhante período que a Rare teve no Nintendo 64. Provavelmente a Nintendo permitiu o lançamento de Taboo: The Sixth Sense para o NES sob a condição de: "Vocês querem lançar esta bomba para nosso console, tudo bem... mas vão ficar nos devendo grandão!"

Cobrar favores sempre tem suas vantagens.

Logicamente, este game vendeu muito, muito mal. A maioria dos compradores devem ter sido avós que não entendiam chongas de videogames e os deram de presente para seus netos, que devem ter se tornado crianças muito deprimidas desde então.

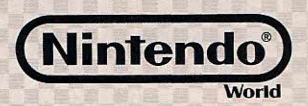
Aliás, lembra da nudez feminina que mencionei antes? Pois é, se tirar a carta "High Priestess", você será brindado com uma garota de topless, o que marca a primeira (e talvez única) instância de nudez em um game para o NES oficialmente aprovado pela Nintendo.

Qualquer um que conheça a história da censura de Maniac Mansion sabe o quanto a Nintendo of America era ferrenha no tocante ao material presente em seus cartuchos. A presença de uma garota com os peitos de fora prova que nem os censores da empresa tiveram saco de jogar esta porcaria a fundo.

Ninguém é de ferro... NW



A INSPIRAÇÃO para esse jogo deve ter saído dessa máquina charlatona



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Ed Goulart
Soraya Tengan
Társis Salvatore

REDAÇÃO
Acauã Barreto, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Giuliano Peccilli, Guilherme Martinelli, Jorge Simão Junior, Lucas Patricio, Luis Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Marina Val, Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Rose Cruz

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 136
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Se eu tomar leite, hmmm...

UM LÁPIS NA MÃO E UM SONHO NA CABEÇA!

Rafael faz aquilo que mais gosta

— Guilherme Martinelli

Desenhar, desenhar, desenhar. Para alguns, desenho é hobby, diversão ou arte. Para Rafael "Pen" Filipe A. Carvalho, ilustrador de 23 anos, desenhar é tudo isso e também muito trabalho.

Interessado desde pequeno em desenhos e cartoons, foi na adolescência, com o incentivo dos amigos e participando de um projeto social nas escolas de sua cidade natal, São Caetano do Sul, que "Pen" começou a lidar diretamente com desenho.

Seu estilo variado é difícil de ser definido e é similiar à sua trajetória. Nasceu no gosto pelos mangás e animes, que o levou a trabalhar no estúdio Japan Sunset, especializado nesse tipo de comunicação visual, e foi se misturando com comics, ilustração e até mesmo com desenho acadêmico e hiper-realista. "Alguns ilustradores tem problemas em lidar diariamente com inúmeros estilos, técnicas que vão desde aquarela, lápis de cor e aerografia até vetores e coloração digital. Eu, em contrapartida, gosto bastante e me sinto muito à vontade para lidar com a técnica mais adequada para cada trabalho."

A versatilidade de Rafael garantiu que não lhe faltasse trabalho e, atualmente, ele atua como ilustrador autônomo e professor, com trabalhos publicados até mesmo no exterior. Além disso, Pen é diretor de arte do Estúdio Mosaika, uma agência de comunicação localizada no ABC Paulista.

Seu sonho e objetivo é trabalhar com arte conceitual de games. Com um mercado em expansão no Brasil, quem sabe não ouvimos falar mais sobre os desenhos de "Pen" logo mais? Se depender dessa arte de Tatsunoko vs. Capcom, não vai demorar muito. NW

"Tenho jogado muito Ace Combat e Monster Hunter, mas sou fã, tanto dos jogos quanto da arte, de séries como Okami, Final Fantasy, Valkyrie Profile, Breath of Fire e Street Fighter" — Rafael





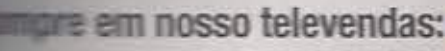

Wii

NINTENDO DS









NOVO TELEFONE


House Games® online